2000年7月号 总71册

一本精彩游戏轻松学习的杂志！

家用电脑与游戏机

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

你要游戏！你恨游戏？

电脑游戏是“电子海洛因”？！

群雄割据　英豪辈出

家游改版　风云再起！

七月快讯

E3 2000游戏评论家奖公布
“神偷”之死
id突起内讧
便携式PS即将发售
周润发吴宇森PS2上再度联手
任天堂GB销量突破一亿

新作前瞻：帝国时代II征服者、机械战神、鬼屋魔影IV梦魇重生、地球帝国、魔法门传奇、巨人……

电玩资料夹

评点报告：笑傲江湖、孤胆枪手II、模拟城市3000探索无限、大刀、铁路大亨II 21世纪、欧洲杯2000、奇迹时代……

孤胆枪手II　流程攻略
文明：权倾天下　上手指南
世界足球经理2000　执教指南

秘技档案：星际枪骑兵、大刀、地面控制、孤胆枪手II、飞行英雄、地球2150、吸血鬼……

软硬资讯

2000年台北国际电脑展专题综述
新版森扬
Promise RAID套件深度测试
希捷酷鱼II硬盘
创新SW800音箱
七喜大水牛电源
ISDN使用入门
Monster的最新模拟器快报

麻辣玩家

十五款游戏疑难解答
文渊阁：《帝国时代》狂想之世界尽头

零售价：7.80元　网站：www.fcgm.com.cn
ISSN 1005-6793



将軍 全面战争

中文版

SHOGUN TOTAL WAR



在日本的战国时代，有一位卓越的领袖从乱世中脱颖而出，统一诸侯。这位超凡的君主，或者说幕府将军，是一位具有伟大力量、智慧和勇气的人物。在《将军：全面战争》中，您可以在战争中证明您有着成为日本幕府将军的卓越领导才能。在这个史诗般的英雄传奇中，您将在沙场中指挥成千上万忠心耿耿的武士，为恢复这块土地的秩序而战。但是，在前进的道路上有形形色色的敌人和各种不同的挑战，成功并非易事。不管如何，战争已经来临，国家的命运从此掌握在您的手中。

- **战略活动**：招兵买马，研究新兵种单元，建立军队，缔结同盟，窥探邻国，暗杀敌人，攻城略地，直至统治全日本。
- **战术活动**：两军相遇，实时作战，全军对全军，军团对军团，单兵对单兵。
- **战争模拟**：战略与战术的结合与统一，真实地勾画出16世纪的日本战场。
- **三维全景背景**：山峦河谷如诗如画地伸展于屏幕。
- **气势宏大**：每方各有成千的兵卒，每个兵卒都有个性。
- **基因式人工智能**：能学习和适应不同玩家的风格，每次游戏时，人工智能都学会你的招数并进行有效防范。
- **三维技术**：支持并充分展现三维硬件。
- **多种多人游戏选择**：多人游戏选项中包括独一无二的Email模式，支持互联网和局域网。
- **历史再现**：16世纪的日本是幕府将军时代，具有独特的文化和审美价值，真实的历史人物具有无穷的历险机会。
- **客户化的模式切换**：玩家选择多多，可以选战略、选战术，也可以同时选，两个玩家可以局部或全面对战。

TOTAL WAR







同时推荐

上帝也疯狂 POPULOUS

- 即时战略经典之作
- 中文汉化简装正版
- 超值价格38元

The Creative Assembly　ELECTRONIC ARTS™ 电子艺界™

电子艺界有限公司北京办事处
地　址　北京首都体育馆南路6号新世纪饭店写字楼1058室
邮　编　100044
电　话　010-68492168
传　真　010-68492169

总经销商：中国图书进出口(集团)总公司
地　址　北京市朝阳区工体东路16号
邮　编　100020
电　话　010-65002896
传　真　010-65063101

2CD

NOX™ 救世传说

“完成伟大巫师的工作，需要全神贯注，这是魔法艺术的极致，它研究最令人震惊的魔力！这门危险的知识、艰巨的工作，都得在一名大巫师的指导下进行—所以你要明白，在诺克斯世界中，赫法斯称得上是最伟大的巫师—赢得赫法斯的青睐，他的城堡——嘉拉法城就会成为你的归宿。找到赫法斯，完成要成为他的学徒的种种任务。跟着他走，你在诺克斯世界的未来就一片光明。要是失败了，我想你在诺克斯也无法成就什么了。”

“我确信，你已经看到年轻的火焰骑士，闪闪发亮—穿越蜿蜒曲折的山脉，前往地底大森林——敦米尔。找到恐怖大王，学习他的处世之道、战士武技，说不定你就能在诺克斯世界生存下去。”

“追随你命中注定的人生道路——幻术师的道路，来无影去无踪是最好的策略，在这里，这个废弃的玛那矿坑，你会找到一个地道，通往伊克斯村的核心地带。你在那里能找到伊克斯的大幻术师艾尔德温。假如艾尔德温接受了你，认为你具备成为幻术师的资质，那么你所学到的教诲，绝对会比大幻术师要求你付出的代价要宝贵几千倍。”

- 历时四载、精心制作，WESTWOOD第一部ARPG游戏
- 精彩绝伦、多人互动，空前而独特的网络对战体验

Westwood STUDIOS　ELECTRONIC ARTS™ 电子艺界™

电子艺界有限公司北京办事处
地址　北京市首体南路6号新世纪饭店写字楼1058室(100044)
电话　010-68492168
传真　010-68492169
网址　www.ea.com.cn

总经销商：中国图书进出口(集团)总公司
地址　北京市朝阳区工体东路16号（100020)
电话　010-65002896
传真　010-65063101



《奇迹时代：中文版

这是一个具有《魔法门之英雄无敌》的策略性和《三国志》般战斗场景的游戏！

这也是一个能让你创造奇迹的游戏！

这还是一个充满了刀剑和魔法，并让你选择自己命运的游戏！

当和平在启示录的降临中哭泣时，你是选择静静的等待？还是奋起还击，去主宰自己的命运、去改变世界的格局、去创造不可思议的奇迹？我相信你会选择后者！

我们将把这款曾经在世界游戏排行榜进入十达半年之久的游戏，进行完美的汉化，火热7月奉献给您！

新天地全新“晶彩”装 50元 附增百余页的说明书







- 支持1280x1024的分辨率和16位色的精美画面
- 融入了角色扮演成分的多线程、多结局的单人游戏
- 可以选择即时制的多人游戏，甚至能够用email进行联线
- 12个具有各自的特点，关系错综复杂的不同种族
- 数十种彼此相生相克，拥有不同特殊能力的兵种，使得战斗中数量不再是关键
- 全面而细致的魔法系统囊括了7大类超过100种的魔法
- 包含了地下城的动态地图系统甚至可以让强力的魔法或者特殊能力永久地改变地形

SunTendy 地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 6286...



乐趣无穷的游戏模式
可自由选择全新的剧情模式或休闲模式，并能与亲朋好友进行双人游戏。

更多职业让你体验更精彩的人生
十九种不同的职业，十九不同的经历，每种职业都有丰富的职业事件，特殊的职业技能，超眩的职业必杀技，神秘的职业特殊技让你慢慢体验。

七大精彩关卡
游戏的七个关卡一一对应七宗罪，所以镇守魔王的名字也很好猜啦。而关卡故事发生的地点更是包括了天上、地下、甚至海底，每张地图大小均为前作的2倍以上。

精彩绝伦的怪兽系统
还记得一代可爱小怪兽吧？《虚拟人生2》的怪兽更加可爱迷人。玩家还可以拥有怪兽，可以让怪兽升级，去占领地图上的怪兽街区，购买怪兽街区股票，获得股票收益。还可饲养自己的宠物怪兽与对手进行怪兽大比拼呦！

超华丽的图形效果
全面改进人物原画设定、地图场景、怪兽设计、游戏画面、魔法特效，《虚拟人生2》图像效果更加精致华丽。

《虚拟人生2》整装待发！大陆台湾同步推出！

7月全面上市！敬请密切关注！

晶彩装 超值价35元

《虚拟人生 2》

当中国的客栈掌柜，吃中华的满汉全席

吃！寻找食物是人类的本能……

吃！中国传统文化的许多要素都浓缩在饮食文化中……

吃！一起来参照百年流传美食菜谱，当中国的客栈掌柜，吃中华的满汉全席？

和500个欢快活泼的**卡通形象**一起开中华客栈，邀请**丐帮帮主**、**京城格格**等成为座上嘉宾，激发有趣的**特殊事件**！和家人在同一台机器上分别使用3个主题人物**联网游戏**，75种中国式的店堂布置，10个系列50种名菜随你**折腾**！

附送详细**攻略指南**，更有《盟军敢死队2》**展示动画**，《奇迹时代》**试玩版**及多款**精美壁纸**等，还可参加新天地**大抽奖**，抢先免费获得**最新游戏**软件

七月初晶彩装火热上市
新天地超值价 25元



SunTendy 地址:北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010) 62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

《暗黑破坏神II》官方攻略本——中文版

《暗黑破坏神II》权威攻略指南，玩家必备的终极利器！

Blizzard官方授权 BradyGames全球总发行

新天地互动多媒体全国独家引进出版。

TAKE YOUR GAME FURTHER |||BRADYGAMES

DIABLO II

THE ONLY OFFICIAL STRATEGY GUIDE

BLIZZARD

7月初全球同步上市
全国统一定价
25元

权威、详尽、实用！

角　　色——空前含盖了全部5名角色的所有技能，并提供极其详尽的技能、状态表格

任　　务——贯穿全部4个篇章的完整单人任务指南，向你传授最有价值的资源战斗策略以及所有秘密的提示

总 列 表——毫无遗漏的包容了你将在《暗黑破坏神II》中发现的所有怪物、武器、宝物、装备和魔法。

多人游戏——想成为战网上的传奇人物吗？由Blizzard内部的专业级玩家撰写的多人实战技巧将实现你的梦想！

全书厚达近200页，总文字量20余万字！进口胶版纸印刷，附赠游戏主题贴纸，装帧精美，物超所值！

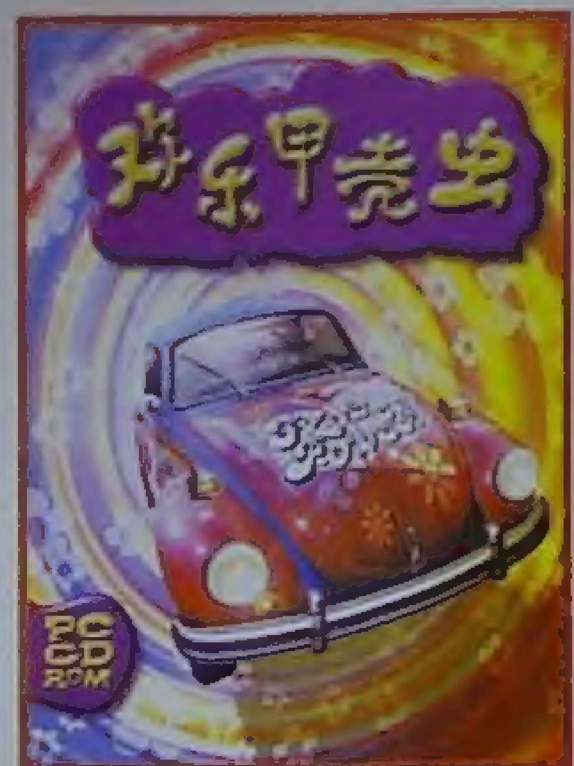
邮购无需另付邮费，欢迎邮购！



|||BradyGAMES

地址:北京市1998号信箱　邮编:100091　联络:新天地销售部　传真:(010) 62862036　销售热线:(010) 62862035　技术支持:(010) 62862042

一款真正老少皆宜的赛车游戏



种类齐全的赛车模型——拥有同类游戏中最为齐全的赛车模型，来自德国大众汽车公司授权的17种高超创意，以及由此发展而来的56种非凡车型，跑车、赛车、沙滩越野车、大脚车、巴士、火箭飞车等应有尽有。

层出不穷的游戏场景——既有阳光、海滩、棕榈树，又有泥潭、障碍、飞跃跳台，40多条各具特色赛道遍布在雨季的海岛，穿插于都市的夜景，魅力无穷！天气的变化惟妙惟肖，美丽的夜景让你着迷。

丰富多彩的比赛模式——多达9种模式的比赛内容，火箭车跳跃赛、交叉回转赛、沙滩越野赛、大脚车限时赛、巴士越野赛、跑车障碍赛、越野车追逐赛和新款甲壳虫竞速赛，充分享受赛车乐趣！

完善缜密的交易系统——赛车超市的设置让交易简单方便，你可以通过在比赛中夺魁来获得更多的资金赢得升级赛车的机会。

方便多样的对战系统——同时支持单机分屏模式和联机对战模式，为您提供更为多样的对战选择。

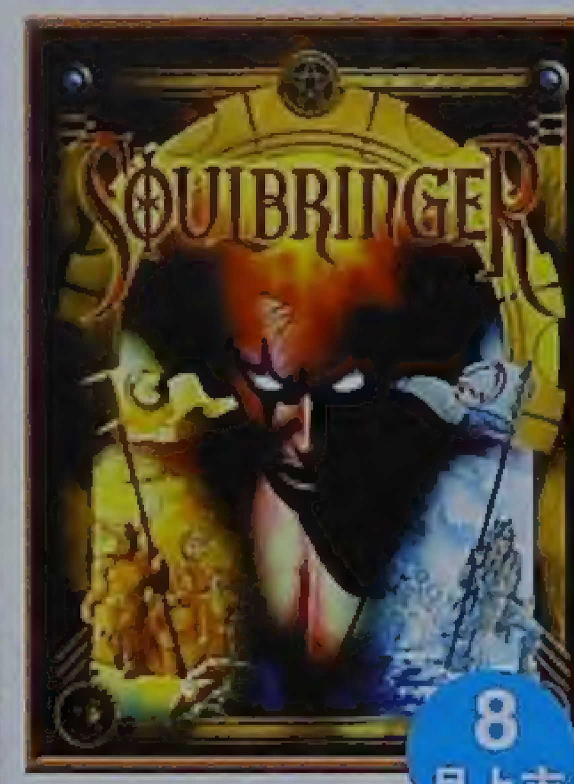
超越《柏德之门》的99年年度RPG完全汉化登陆中国！



寻找失去的记忆也许比失去记忆本身更可怕！当你从冰冷的停尸床上爬起来的时候，发现自己已经丧失了全部的记忆。你是谁？这是什么地方？你是怎么死的？等待着你的是一个什么样的未来？所有的这一切问题都需要你在游戏中不断的去寻找答案。在这个谜一样的世界里，好奇，贪婪，恐惧，逃避，生存，自卫和复仇贯穿了整个游戏，你必须用自己的力量去不断探索最终的秘密。

来自《柏德之门》制作小组的崭新力作，悬奇幻异的剧情，个性分明的人物，超精彩的中文对话，4CD宏篇巨作，你又怎能错过？

灵魂使者——中文版



一部史诗的般欧洲中世纪幻想RPG。Rathenna原本是一块由英雄们统治的繁荣、和平的古老大陆，一次意外的经历使英雄们被来自另一个世界的恶魔控制了身体，虽然救世主Harbinger出来打败了恶魔。但整个大陆却陷入强盗、吸血鬼和僵尸横行的黑暗年代。你，就在这里，开始了史诗般的神奇历险。

全新感觉的新概念RPG：

开创性的三段式攻击系统，可对敌人的不同部位进行攻击

可根据你自己的喜好进行连续技组合

革命性的魔法系统：五大属性魔法相生相克，总数达60种以上

惟妙惟肖的古欧洲风格，所有场景可进行360度自由旋转

精准的物理模型碰撞系统，可与格斗游戏相媲美的打斗手感

如同《吸血迷情》一般的他，在八百年的时空里穿梭！



也许你幻想过长生不老的美妙，但是你永远也不会知道变成不死的吸血鬼是什么感觉！

在你倒下之前，曾经是对抗邪恶的十字军勇士，但是你的伤口使你最终变成了吸血鬼——你一生的宿敌，只有毁灭吸血鬼之神才能结束你的痛苦状态。出于残留的人性，你继续与恶魔战斗，但同时出于吸血鬼的兽性，你又不得不吸食人类的血来维持生存。在内心痛苦挣扎的同时，你与愿意成为盟友的吸血鬼一同战斗，从中世纪的欧洲到未来，在古今不同时代的四个城堡里，你永无休止地追逐那个没有灵魂的敌人。

传奇丰富的剧情，流行的随机地图设计，主角及NPC盟友的战术编队，多种多人在线模式，99年E3 RPG大奖带你进入那个中古幻想世界。

即时战略大作续篇再次掀起战略游戏热潮



崭新的战略选项，全面的战斗升级体系，独特的战场控制面板，日夜的天色变化，详细精美的过场动画，你所要求的《黑暗王朝2》中都有。

出色的3D引擎允许你在各种视角自由切换，体会不同的战斗场面，即使画面中有再多的游戏单位也流畅自如。

简单方便的战斗控制，多达16人的网络对战，组队、死亡、夺旗、攻山、竞赛5种战斗模式随你喜好。

未来在人们的心目中总是美好的，但是谁也不知道真正的未来是什么！只有不断的挑战自我，未来才能够掌握在你我的手中。

新天地贺千禧经典收藏大抽奖获奖者名单公布

2000年1月15日,新天地推出了"贺千禧经典收藏大行动",并准备了总价值达10万元的各类奖品；截止到2000年4月30日为止,新天地回函卡部共收到"贺千禧经典收藏大行动"相应回函卡3万余张，现，347名获奖者已全部产生，其中北京朝阳区的韩晶和广东广州市的汪曙静获得了特等奖——索尼 Playstation 2 DVD 游戏机一台。所有的获奖者新天地均将通过电话、信函、传真或者mail通知到个人，并在通知到个人后的1周内采用包裹通过邮局寄出奖品。获奖者名单现已公布在新天地网站上 http://www.suntendygame.com



地址:北京市1998号信箱　邮编:100091　联络:新天地销售部　传真:(010) 62862036　销售热线:(010) 62862035　技术支持:(010) 62862042

八月一日强劲登场

迎接八月『海之槛歌』的全新世界

海の檻歌

THE LEGEND OF HEROES V

FALCOM实力再度展现
英雄传说系列魅力四射



精致的画面

精致的日式美工风格，格调清新自如。



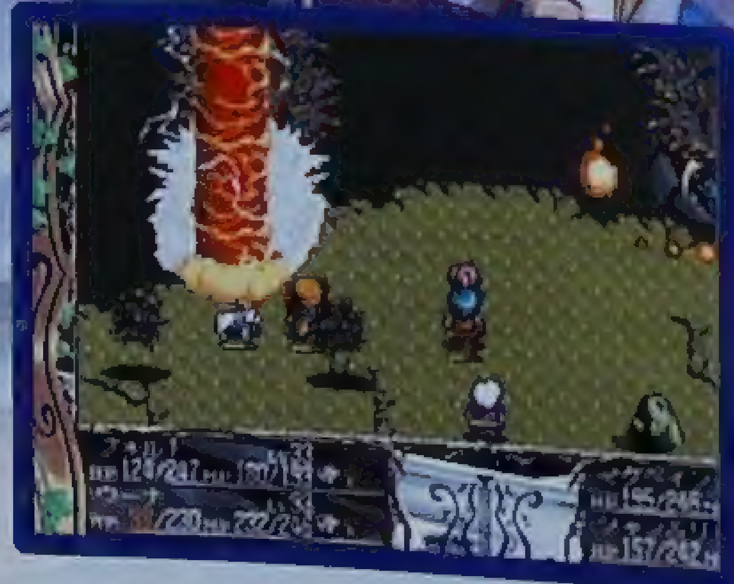
丰富的故事内容

游戏中充满着无与伦比的精彩内容，让我们一起跟随着这些冒险者进入那多姿多彩的世界当中。



全新的魔法系统

藉由各式各样的道具与各角色的魔法或必杀技，即可演奏出多采多姿的战斗与各式组合魔法。





弗特　乌娜　马克贝因

協和多媒體 King's Multimedia　Falcom

SOFTMAX

风色幻想曲

基督山恩仇记

依星，SOFTMAX携手第二波
再次带您进入"创世纪"的世界

- 石破天惊具震憾性的剧情，"莎士比亚"名著"基督山恩仇记"的完整体现
- 精致之极的画面，多层卷动的场景，精心处理的光影，大量的过场动画，令您目不暇接。
- 全新的战斗系统，战略与角色扮演百分之百的融合，渲丽多彩的魔法和必杀技。



3CD的超大容量
58元的超低价
还有一份神秘的礼物等着你!!
绝对超值！



恶灵的诅咒让你无法呼吸……

★ 整个游戏中有30余场串场动画出现，让人有种看电影的感觉。
★ 基督教化的世界观与驱邪方法，适当利用了世纪末人们的不安心理来加强游戏效果。
★ 电影拟真音效强烈刺激您的听觉感官。

★ 你是否曾有过辗转无法成眠的夜晚？
★ 是否曾在午夜梦游时，脑中突然浮现某人的面容？
★ 难以忘怀的回忆，无法压抑的情绪
★ 十二扇"相思"的门扉，正等待你的开启！！
★ 满怀"相思"的少年，即将展开旅程



全新的包装　超值的内容

正版游戏·明星品牌　YISTAR 依星软件

上海依星电脑软件有限公司荣誉出品

公司地址：上海愚园路172号环球世界大厦2903　售后服务热线：21-62493326　传真：21-32140053　销售热线：21-62493049　邮编：200040
公司网址 http. www.yistar.com.cn　技术支持: support@yistar.com.cn　销售信箱：sim@yistar@com.cn

TRANK software 中青旅创先软件 中青旅创先软件公司产品一览



史上超强之射击游戏《雷电 II》超低价回馈消费者。

格斗游戏经典名作—《饿狼传说》再度推出新版本《饿狼传说 3》震撼登场！

《真侍魂》让您有身历大型电玩街机游戏血脉贲张的感受！保证过瘾！

全程 3D 画面，华丽的场景，超酷的人物造型……这就是《斗神传 2》，难得一见！

超酷炫射击类电玩游戏—《雷神小组》带给您超级震憾力！



群雄烽起，逐鹿中原，谁是最后的胜利者？答案掌握在您《隋唐争霸》者的手中！

《横世霸业》易上手，多事件，全即时，纵横世纪古战场，唯我豪情称霸业！

七彩汇一，秘石救世！《暗黑破坏神》设计成员最新力作《暗黑秘石》！

离奇的故事情节，全新的作战方式，《神暗世代》精彩的画面令您耳目一新！

国内研发，制作即时策略游戏之大作——《烽火三国 II》即将问世！敬请期待！



绚丽惊人的场景制作，火爆惊险的故事情节，痛快淋漓的格斗场面，《魔域争霸》保证让您品味无穷！

华丽缤纷的五大幻境，丰富多变的动作及宝物，逗趣可爱的人物造型……跟着《神奇王子》到幻境中去探险吧！

《刀·剑·笑》让您体会人世间的人情冷暖、恩怨情仇。冯志明将漫画与生命连成一线的结晶品，开创传奇武侠漫画新先河！

《霸刀》乃是画坛宗师冯志明作品，全新绘制，细致非凡，剧力紧迫，震憾 Game 坛！

超群的 3D 战斗画面，营造出惊天地的感受，古今鬼神人物造型，展现出超凡脱俗的更高层次！《六道天书》不会让您失望！

笑傲江湖

SWORDMAN

强劲热卖！

69元 4CD

研发制作

TRANK software 中青旅创先软件 独家总代理

中青旅创先软件产业发展有限公司

邮购地址：北京市海淀区知春路 128 号泛亚大厦 8 层

电话：010-62617707 82612745 62628856

传真：010-82612538 62628852 邮编：100086

欢迎光临《互动游戏》网站 http://www.tranksoft.com.cn

DIABLO

罗列精品 技压群英

CONNECTING TO BATTLE.NET

第七届电脑爱好者城

游戏天地

中国国际展览中心

WIN

7.28—8.1

罗技电子、《家用电脑与游戏机》、《电脑爱好者》联手合作，
奥美电子、电子艺界、新天地互动多媒体倾情支持，
罗技硬件精品，《家用电脑与游戏机》新刊、增刊，各种精美游戏，《电脑爱好者》系列产品，
千元大奖，不容错过！奖品总价值近万元！

DIABLO II — 你所期望的，你所看到的……
FIFA 2000 — 更多人认为这不仅仅是一场比赛……
QUAKE III — 至强，血火战场上胜者的名字……
极品飞车保时捷之旅 — 名车、速度全接触……

赛场罗技公司特别提供



罗技钰盾USB游戏控制器



罗技回馈灵驹

详情请垂询
罗技公司北京办事处
电话：(010) 65813833
www.logitech.com.cn





电脑爱好者



奥美电子



SunTendy

COMPUTER FAN CITY

中国国际展览中心
2000年7月28日－8月1日
电脑爱好者 杂志社 电脑爱好者信息出版公司

第七届 @ 电脑爱好者城

节目预告

数字化生活社区：
展现真实数字化，体验网上新生活！
娱乐、休闲、购物……、各色网站尽显风彩

硬件空间：
电脑高手现身说法，极品硬件独领风骚！

游戏天地：
罗列精品，技压群芳！
火爆刺激的联网游戏对战，令人目眩的游戏精品演示
……

看数字化时尚产品，
买特价优惠软硬件，
玩火爆游戏，得精美大奖！



北三环西路48号北京科技会展中心1号楼A座22层(100086)
TEL：62521829 62633117 82627556 82627558
E-mail：city@cfan.com.cn
FAX：62521828

国展2、3、5号馆14000平米高朋满座 IBM、CANON、EPSON、方正、联想、长城、实达……全力出击 倾情加盟！

第三波

强力推荐



唯一进入TOP100排行榜，在国内拥有众多支持者的冠军足球经理系列终于来到中国。



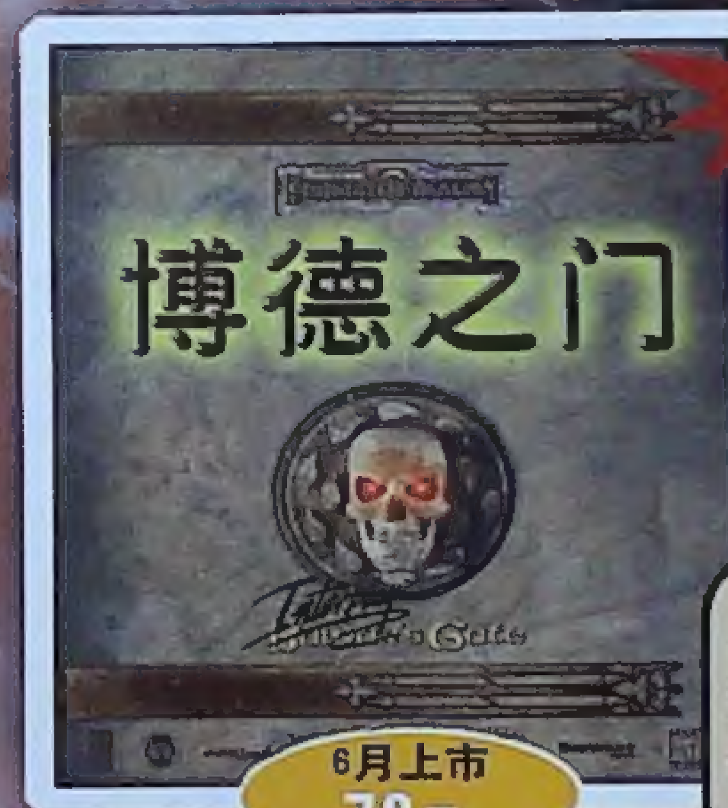
经典之作，限量发售



太阁系列巅峰之作中文版，千呼万唤始出来



经典第一视角RPG名作再次出击全新任务，再续前缘。



内容绝不缩水



战略游戏 领军大作



坐拥大海 悠闲垂钓



挑战迈克尔.杜汉
挑战你的驾驶极限

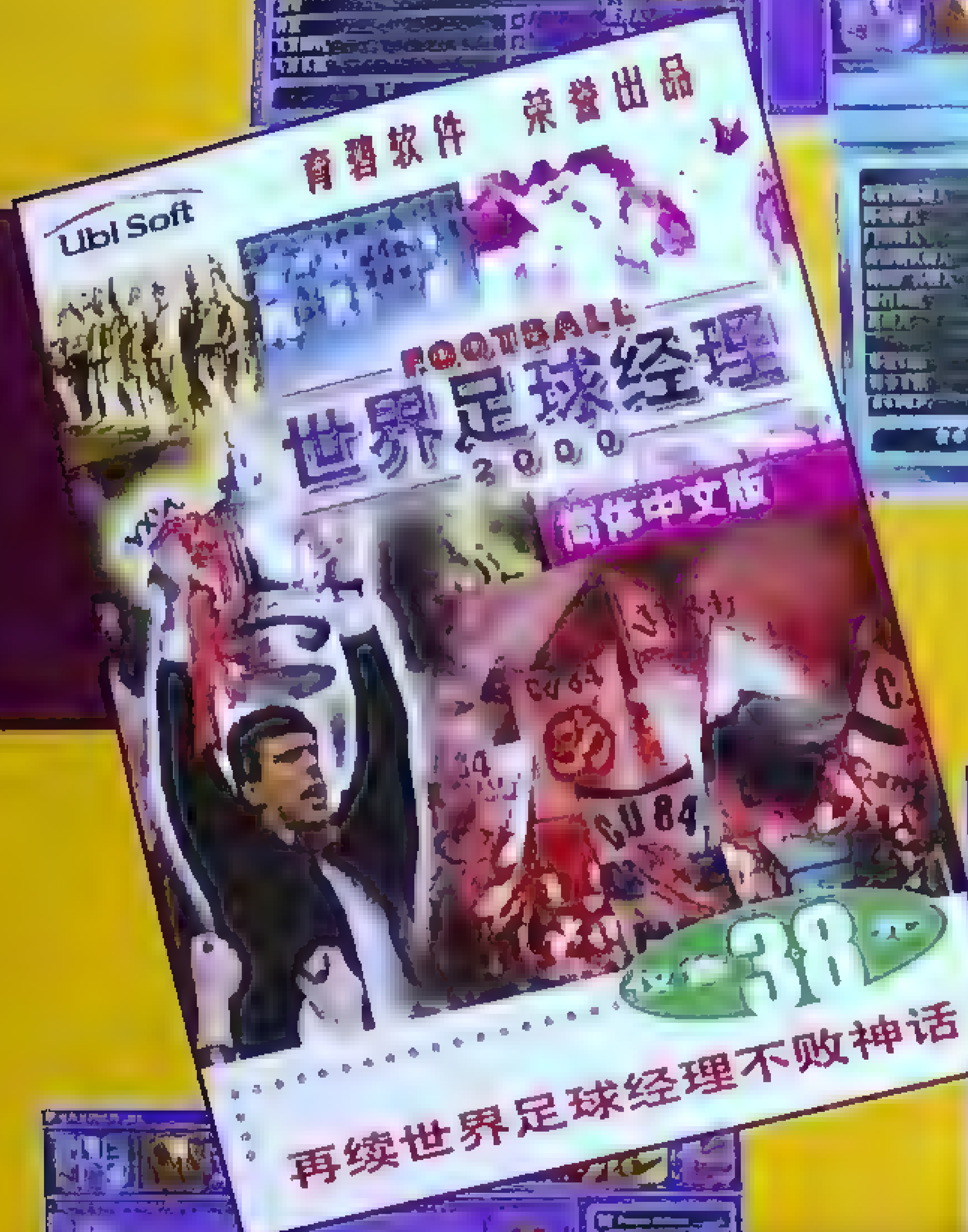


光荣首度披露 非历史背景战略游戏

世界足球经理2000中文版

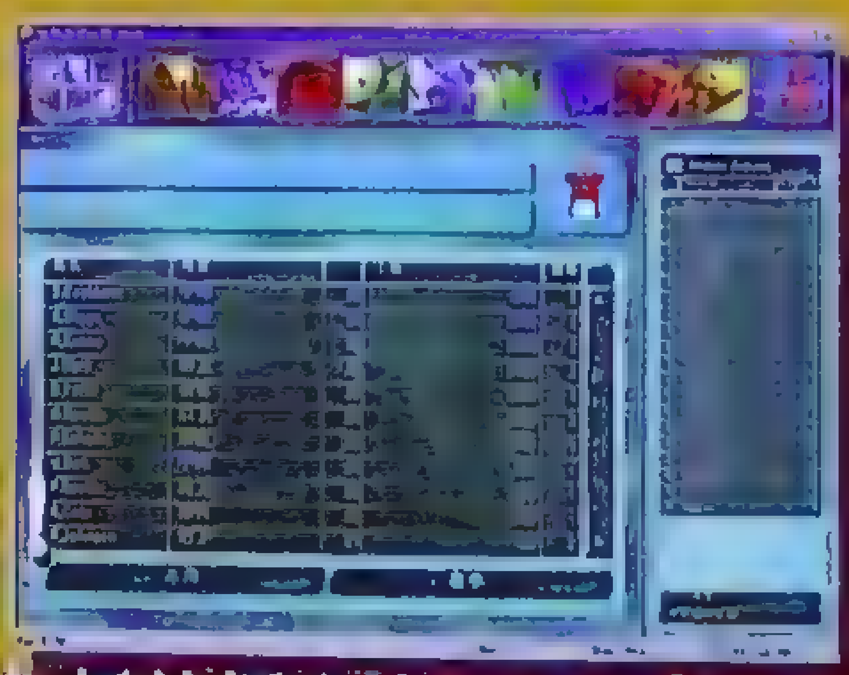
7月上旬 38元 强劲上市

全新中文版，为您
完全扫除语言障碍





附赠曼联、尤文图斯、皇家马德里、拜仁慕
尼黑等十数世界著名劲旅阵容介绍



2000年世界70个国家全新
联赛数据，更真实，更刺激

甲A沉浮，就在你手！

火爆甲A千禧联赛，包括外援在内的夏季全新14支球队阵容



上海育碧电脑软件有限公司
地址 中国上海市张杨路500号17楼(200122)
传真 (021) 58367021
网址 http://www.ubisoft.com.cn

北京联络处

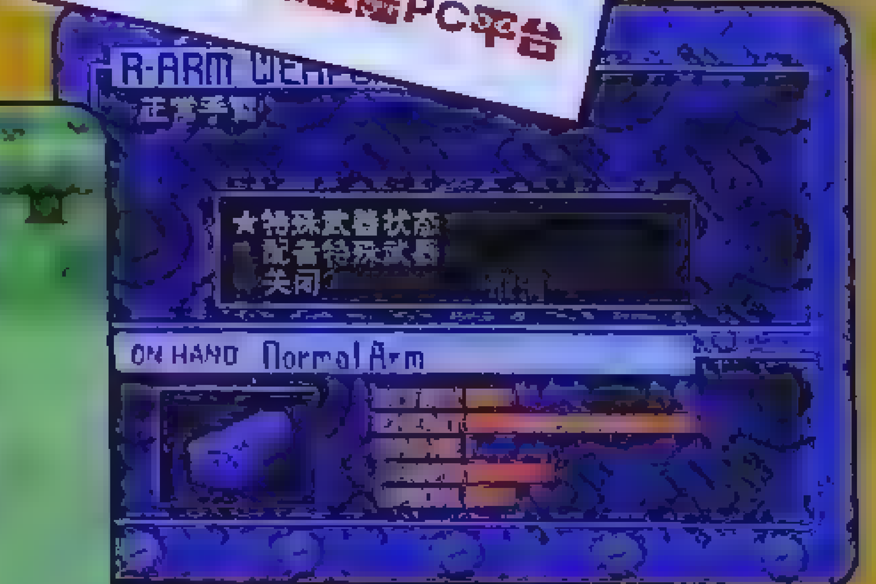
怪物，看我的激光炮收拾了你

多么般配的一对啊！

48元 7月上市
简体中文版 双CD







强力的特殊装备



新闻报道

上市烽火

[illegible]时空

特别企划

佳作赏析

攻略手记

主办单位 科学普及出版社
主 编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘 威 梁华栋 陈明辉 谷 岩 宋润方 黄 磊 罗东东
美术编辑 单 非 赵庆琨
责任编辑：宋润方
电 话：编辑部 010-68728137
发行部主任：宋爱华
发 行 部：010-68728132
广 告 部：010-68728133
传 真：010-68728134
通 信 处：北京 813 信箱(100037)
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
网 站：http://www.fcgm.com.cn
捷径公司：(门市部)北京海淀区阜城路 8 号(西侧平房)(100830)
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订 阅：全国各地邮局
刊 号：ISSN 1005-6793 CN 11-3450/TP
邮发代号：82-622
印 刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼四层(可通信)
邮购地址：北京 813 信箱
邮 编：100037
定 价：7.80 元

这个七月

作为大(?)……[illegible] GAME……[illegible]过四十，玩……[illegible]
社会日新月异，此次改……[illegible]
有目标、守规则……[illegible]大家争取各自人生[illegible]

——老编^BOSS

罗斯福说，"[illegible]"
改者们说，"[illegible]"
于是老编丢开了……[illegible] Chance……[illegible] Racer 回家晚了，丹愁眉不展了……[illegible]
但我们心甘情愿

——AWEI

"我都累瘦了啦！"

一起去吃晚饭的路上，Chance 说了这句话后，编辑部同仁都用怀疑的目光上下打量我。真的很受伤啊！胖得有理，胖子万岁！哼，不过话说回来，这个月改版真的做得很努力……[illegible]，还要等大家评判 您的想法、您的建议、您的鼓励与批评，我……[illegible]期待中

——Chance

我倒觉得，咱"家"的这次大装修，起码是把咱们的生意[illegible]是越办越大了，以往[illegible]大家只能见到小酒馆、小阁楼，现在则一律改成大饭店大酒店了……"家乡风味"也升级成"民族特产"，而且保证滋味纯正……以前没吃饱的，相信这次一定会让阁下[illegible]，哈哈哈哈……（流口水）

那边有浑厚男低音道：石子，你该不是又想让头儿请客了吧？

呵呵，不是不是，我这儿正和大家解说什么叫"驴唇不对马嘴"呢。~_~

那么，大家对流星时空的变化有什么看法吗？跟我聊聊吧

——石子

阿拉是幕后英雄啦，与 Dan 一起为这次的版式改造呕心沥血，虽已被"毙"数十次，依然屹立不倒，全凭锻炼身体好！

身为美编，难得有机会露脸，虽然平时伶牙俐齿可比《大话西游》之唐三藏，此时却不知说什么好。

也罢，权且算作与众位认识认识，咱们后会有期！祝各位学习进步、工作顺利、生活幸福、梦想成真、事业有成、飞黄腾达、早……

——ZQK

大家好！在下是新人东东！

经过多年的疯狂练级，我终于完成了从玩家到作者再到小编的转职了！！

当然！今后我会更加努力工作的，希望大家多多支持、多多批评、多多来稿、多多帮忙。这样，在下很快就能升到究极职业——老编，到时候，哈哈哈……（只顾无声狂笑的东东，被愤怒的老编用惠香 1000T 大锤砸晕后，塞进光盘盒里交给快递公司："阿拉斯加！"）

——东东

老编说说！经营编辑部本身就是个大 GAME 嘛！AWEI 也说说！兔子根本就没瘦（已经不可能再瘦了）！Chance 说说！他火热期待的可不包括批评！石子说说！她的栏目是我替她改的！！zqk 说说，我们一共被"毙"不是几十次……是上百次啦！！兔子也说说！虽然还没听到他说什么，但肯定会说说……这时，老编拍了拍编辑部中唯一"诚实"的我，递给我一个鼓鼓的光盘盒和一张单程机票——"阿拉斯加！！"

——Dan

啊哈，头一回卷首这么热闹，多亏我一时犯懒想出这个大伙儿凑卷首的点子~~怎么？你们大家瞪着我干嘛？！哦，就剩我没写了啊？

嗯？改版又是我来作企划?！也好，创刊六周年，正可趁这杂志大改版之机凸显我玩家本色！不过~~千难万难，"改"字最难，谁说封面不能写那么多字？谁说封底一定要写那么多字？谁说……就这样吧，一本麻辣玩家的颠覆性改版制作：)

——游骑兵

新人进来了，新版出台了，小编们苦了、累了、晕了、瘦了，唯一的期望是您能笑了。只要各位读者对我们的改版还算满意，那就值了！记着多说几句好话哟，嘿嘿，这期我是责编……

——Racer

广告索引

E3 '2000 游戏评论家奖公布

E3 '2000 大展的游戏评论家奖（Game Critics Awards）日前正式公布，该奖项是由游戏业界 35 位资深评论人士共同评选出来的

展会最佳游戏奖

黑与白	Black & White	PC	Lionhead Studios/EA
–	Jet Grind Radio	DC	Sega

最佳模拟游戏奖

机甲战士Ⅳ	MechWarrior 4	PC	Microsoft
自由骑士	Freelancer	PC	Digital Anvil/Microsoft

最佳原创游戏奖

黑与白	Black & White	PC	Lionhead Studios/EA
–	Sigma	PC	Relic/Microsoft

最佳战略游戏奖

黑与白	Black & White	PC	Lionhead Studios/EA
魔兽争霸Ⅲ	Warcraft 3	PC	Blizzard

最佳电脑游戏奖

黑与白	Black & White	PC	Lionhead Studios/EA
光晕	Halo	PC	Bungie Software

最佳网络多人游戏奖

无冬之夜	Neverwinter nights	PC	Bioware/Interplay
–	Anarchy Online	PC	Funcom



黑与白　猴岛大脱逃　机甲战士Ⅳ　极品飞车：跃动城市　魔兽争霸Ⅲ

最佳动作游戏奖

光晕	Halo	PC	Bungie Software
重返德军总部	Return to Castle Wolfenstein	PC	Gray Matter/Activision

最佳动作/冒险游戏奖

猴岛大脱逃	Escape from Monkey Island	PC	LucasArts
	Onimusha Warlords	PS2	Capcom

最佳格斗游戏奖

–	Ultimate Fighting Championship	DC	Anchor/Crave
铁拳锦标赛	Tekken Tag Tournament	PS2	Namco

最佳角色扮演游戏奖

无冬之夜	Neverwinter Nights	PC	Bioware/Interplay
地牢围攻	Dungeon Siege	PC	Gas Powered Games/Microsoft



无冬之夜　GT 赛车 2000　Jet Grind Radio　Samba de Amigo　地牢围攻

最佳竞赛游戏奖

极品飞车：跃动城市	Need For Speed: Motor City	PC	EA
GT 赛车 2000	Gran Turismo 2000	PS2	Polyphony Digital Sony

最佳体育游戏奖

Madden NFL 2001	PS2	EA Sports
Tony Hawk's Pro Skater 2	PS	Neversoft/Activision

最佳周边设备/硬件奖(Console)

X－Box	Microsoft
Dreamcast Maracas	Sega

最佳解谜/益智游戏奖

Samba de Amigo	DC	Sega
Space Channel 5	DC	Sega

最佳周边设备/硬件奖(PC)

nVidia GeForce2	nVidia
Voodoo 5 5500	3dfx

CPL 本年度余下赛事

职业玩家联盟(CPL)宣布将在今年晚些时候在美国达拉斯举办两场游戏赛事(都是在局域网中进行)。首先举行的将是 Frag 4 大赛，时间为 10 月 26 到 29 日，将首次采用团队死亡模式竞赛，奖金总额为 3 万美元，同时 Frag 4 还将举办女性比赛（Female Frag Fest）的年终总决赛。Frag 4 大赛的一条重要规则是——玩家必须自带电脑，而整个赛场是可容纳 400 台电脑。

另一项赛事是 Babbages/CPL 大赛，奖金总额将高达 10 万美元，举办时间是 12 月 14 日到 17 日，仍将采用单挑模式，报名人数上限为 512 人，比赛场地可容纳 800 台机子。

此外，CPL 还公布了有关 CPL 世界杯大赛的消息，这个全世界范围的比赛预计将在 2001 年春季举行，每个代表国选出一支战队参赛，奖金总额将达 15 万美元。

《家园》再出新篇章

对喜欢 3D 即时策略游戏《家园》的玩家来说这是一条好消息，Sierra 网站的《家园》论坛上帖出消息说“Sierra 和 Relic 两家公司将发行一个新的游戏章节，其难度可能非常之大”。目前还没有更多有关这些新增关卡的消息，只知道有关情节发生在游戏的第四和第五关之间，名称将为“Turanic Raider Planetoid”。这一关卡任务的发布将使《家园》及其最新资料片《灾难》(Homeworld: Cataclysm)更好地关联起来，预计将在今年 7 月发行。



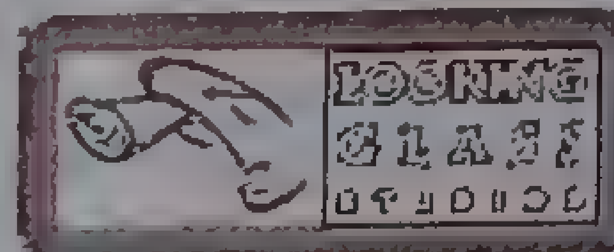
《暗黑破坏神 II》资料片开工？

最近从 Blizzard 在波兰的指定分销商 CD Projekt 那里传来一个令人惊奇的消息——他们目前正在进行《暗黑破坏神 II》资料片的本地化工作，而这个消息在 Blizzard 主页及相关专题网站上都没有提及。据称该资料片和一代的资料片《地狱火》不同，将由 Blizzard 亲自制作，主要讲述的是游戏的第五幕故事，情节紧跟《暗黑破坏神 II》的终结章节，故事发生在野蛮人大陆。资料片中将加入两个新的职业——德鲁伊教徒和刺客，预计将在《暗黑破坏神 II》上市后六个月发行。

这则消息的可信度并不高，即使真的有这样一个资料片存在，那恐怕也是要跳票的，玩家几乎不可能在 2001 年之前玩到这个游戏

“神偷”之死

这是一个令人震惊的消息，游戏制作公司 Looking Glass Studios——新形态第一人称动作游戏《神偷》(Thief)系列、飞行模拟游戏《无限飞行》(Flight Unlimited)系列的缔造者——将正式关闭，该公司所有制作中的项目都将取消，其中包括期待值很高的《神偷 II黄金版》和《神偷 III》。



Looking Glass Studios 有着很值得同行引以为鉴的商业哲学，该公司大约有 50 名左右的固定职员，这意味着一笔始终固定的薪水支出，但他们这么做自然有自己的道理，这样的规模可以保证同时开发数个项目以避免单个游戏发行失败带来巨大损失，Looking Glass Studios 在倒闭之前同时开发着四个游戏——《神偷 II黄金版》、《神偷 III》、《简氏攻击中队》以及一个代号为“Deep Cover”的规划中游戏。

由于游戏品质有保证，Looking Glass Studios 可以拿到业界最高标准的游戏版税。对于独立的游戏制作公司而言，得到发行公司预先支付的版税金是它们生存的保障，Looking Glass Studios 也遵循这一原则，但他们的做法有点极端，先降低版税金以确保合同到手，但却并不因此调整游戏开发的费用，而是依然制作自己想做的游戏，结果就是债务日积月累，积重难返。尽管“Deep Cover”卖给微软得到了一笔预付版税金，《神偷》也卖得很好有不少的利润，但都用于偿还先前的债务了，短时间之内不可能有新的收入。Eidos 曾经有意收购 Looking Glass Studios，但最后由于自身的财务问题不得不放弃，据称这和《大刀》的迟迟未能上市有关，Eidos 的退出导致了 Looking Glass Studios 最后希望的破灭。

一家极具创造力的游戏制作公司从此就将消失，而同时，有点闹剧性质的动作游戏《大刀》(Daikatana)及另一个因格调低下被指为过街老鼠的 Panty Raider 却先后发行了，这真是一种莫大的讽刺，这或许意味着廉价游戏和商品化游戏的胜利，但我们还是希望这只是一个巧合而非必然。



Firaxis 注入新生力量

Firaxis 公司日前宣布，[illegible] Michael Breitkreutz、Soren Johnson、Jacob Solomon 将加入该公司并参与新游戏项目的制作开发。Michael Breitkreutz [illegible]，现在 DreamForge 娱乐公司作为主程序[illegible]，他负责制作的游戏有 Stone Prophet、Chronomaster、Sanitarium、101 Dalmatians: Escape From DeVil Manor 等；Soren Johnson 刚刚从斯坦福大学获得了[illegible]机互动的电脑[illegible]。在[illegible]的时候，他还曾经是电子艺界的一名[illegible]员，[illegible]阶段他参与了 PS 上 Knockout Kings 2000、2001 的制作；Jacob Solomon 也是刚刚从 Oklahoma 大学毕业的，他主要从事电脑图像制作工作。Firaxis 公司的 Jeff Briggs 说："他们将带来先进的经验、[illegible]以及很多令人兴奋的新点子，我们的《恐龙计划》和《文明Ⅲ》都将从中获益[illegible]"



《杀出重围》提前上市

据来自 Eidos 公司的消息，由离子风暴 (Ion Storm) 制作的主视角射击游戏《杀出重围》(Deus Ex) 已于 6 月 22 日在[illegible]上市，[illegible] 6 月 30 日[illegible]。



[illegible]，[illegible]融合了角色扮演、[illegible]和第一人称射击三种游戏模式的特点，会带给玩家完全不同的感受。离子风暴此次一反常态，迅速地推出了这个备受期待的大作，不知是不是想弱化一下《大刀》带来的不良影响？

id 突起内讧

日前，id 首席程序员 John Carmack 非正式地宣布了有关《DOOM 3》的消息，同时还表现出了对公司两名大股东[illegible] Paul Steed (Model [illegible]) 解雇的不满。对此，id 的[illegible]及股东之一 Kevin Cloud (John Carmack 发泄不满的对象之一) 解释了解雇 Paul Steed 的原因——"Paul Steed 是游戏界有名的[illegible]者，[illegible]公司内[illegible]的[illegible]都赞同我和 Adrian (id 的另一名大股东) 做出的这个决定。"当然，Kevin 并没有忘了把 Paul Steed 吹捧一番。他写道："当然，此事并不影响 Paul 作为一个美术家的天份，毫无疑问，他仍然是游戏业里最杰出的动画和模型设计师之一。"



Infogrames 放弃《新的传奇》发行权利

日前，Infogrames 发表声明，就该公司放弃发行由 Infinite Machine 制作的以《虚幻》游戏引擎为基础的第一人称射击游戏《新的传奇》(New Legends) 作了解释——[illegible]不符合 Infogrames 的发行战略，该公司已[illegible] Infinite Machine 去寻找新的发行公司。

Infinite Machine 的创始人 Justin Chin (一位华裔游戏设计师) 也就此也发表了意见——我们将不再和 Infogrames 公司合作。

事情发生在 E3 大展之前，Infinite Machine 和 Infogrames 的谈判[illegible]了一个很长的过程，Infinite Machine 始终没有宣布这件事情是为了减少不必要的麻烦，他们也认为 Infogrames 不会宣布这件事，但[illegible]纸包不住火。《新的传奇》在 E3 '2000 上引人注目，Infogrames 为何会放弃它的发行权令人不解，很有可能是因为利益的关系。

《古墓丽影Ⅳ》Mac 版完成

日前，Westlake Interactive 宣布，该公司已经完成了第一人称动作游戏《古墓丽影：最后的启示》Mac 版本的移植工作，并将由 Aspyr Media 公司负责发行。Westlake 表示，Mac 版本的《古墓丽影：最后的启示》在 PC 版本基础上加入了更多新的特性，还包含一个使用 OpenGL 的图形引擎。

"帝国"场景设计大赛闭幕

《帝国时代Ⅱ》场景设计大赛的得主日前已经产生，该游戏的主设计师 Bruce Shelley 和 Greg Street 选择了 Andreas Marschender 题名为"Anno 782 Sachsenaufstand"的场景为大赛得主。

据透露，这名作者是来自德国的玩家，他的作品将被收录在《帝国时代Ⅱ》资料片中发行，对于玩家来说，这无疑是比奖金更高的荣誉。

便携式 PS 主机即将发售

索尼电脑娱乐公司 (SCE) 日前公布了其最新产品：便携式主机 PS one (SCPH－100)。该产品将于 7 月 7 日在日本正式发售，恰与《最终幻想Ⅸ》同时推出，售价为 15000 日元(约合人民币 1200 元)。

PS one 是为了配合移动网络时代而设计的 PS 主机，保持了 PS 的基本功能，但体积只有原来 PS 的 1/3。通过移动电话与 PS one 连接，可下载游戏的附加软件，玩家之间也可以利用 PS 记忆卡互相交换。加上明年春天推出的液晶屏幕，将更加方便灵巧，在多种场合都可以使用。有消息说，SCE 也开发了针对 PS2 的便携技术。PS one 预计秋季在欧美发售，它将支持现有的 800 多款和正在开发中的 150 多款 PS 游戏。

PS one 规格简介：

尺寸：193×144×38mm、重量：550g、对应媒体：PS 游戏光盘、音乐 CD

CPU：32bit RISC(R3000) [illegible] 8688MHz、内存：16M

CD－ROM：2 倍速

接口：手柄插槽×2，记忆卡插槽×2，AV 复合端子输出×1

附件：振动手柄(DUAL SHOCK)×1，AV 连接线，AC 电源

周润发、吴宇森 PS2 上联手出击

著名影星周润发涉足好莱坞以来星途顺畅，著名导演吴宇森也佳作频出，好评不断。索尼电脑娱乐公司日前成功地邀请二人参与一部 PlayStation2 游戏的扮演和制作，这款以周润发为参考角色的游戏，是由 SCE 制作发行的 RPG，预定在 2002 年秋天于北美发售，日本版是否发售目前尚不明确。

索尼公司的老板一直酷爱《英雄本色》和《喋血双雄》，所以早有意请吴宇森和发哥出山，参与索尼的游戏制作。发哥在多部影片中的角色造型将会出现在该游戏中；而吴宇森擅长的慢镜特写，虽然在《职业特工队 2》中已经显得有些滥用，但并未影响影片的出色票房，在该游戏中预计也会出现。

为配合游戏的推广计划，索尼公司已要求二人在明年中旬抽时间作全球性宣传。周润发约得 500 万美元的广告片酬，吴宇森负责的游戏策划也将得到约 300 万美元的酬金。

世嘉斥资亿元宣传游戏

世嘉公司宣布将投入 1 亿 3500 万美元的巨额资金为北美版《太空第五频道 (Space Channel V)》进行广告宣传活动，广告计划将在今年夏天开始实行。《太空第五频道》是世嘉开发的 DC 版音乐游戏，在日本推出之后受到许多玩家的推崇和喜爱。

该宣传活动的重要一环是世嘉将赞助今年的 MTV Video 音乐奖。届时《太空第五频道》的主角 Urara 将以 CG 动画的方式在颁奖典礼中出现。MTV Video 音乐奖的颁奖日期是 9 月 7 日。

SQUARE 的 Playonline 启动

6 月 6 日，SQUARE 公司为进军网络游戏市场所设立的网站 http://www.playonline.com 开站，网站现有《最终幻想Ⅸ》以及部分 PS2 游戏的介绍。正式的网络游戏服务将在今秋展开测试，预计明年开始。

另据 SQUARE 日前宣布，与日本最大的软件零售商 Digicube 合作的《最终幻想Ⅸ》预约活动，自 6 月 1 日开始至 6 月 4 日止，已有 54 万 1632 位玩家预订，照此趋势，《最终幻想Ⅸ》很有可能打破《最终幻想Ⅷ》创下的 200 万部预订记录。

迪斯尼与史克威尔倾力合作电影《最终幻想》

迪斯尼公司作为全球电脑动画电影的霸主，其《玩具总动员》系列、《虫虫危机》和近日的《恐龙》都创下了视觉效果与票房收入的双丰收。日前，迪斯尼已决定和日本史克威尔公司投资合拍电影《最终幻想》，日方在夏威夷已开始了前期制作，由《最终幻想》系列之父坂口博信负责执导，并且请来了众多好莱坞明星为电影配音，前期制作投资为七千万美元。据悉，电影《最终幻想》将于 2001 年夏季面世。



新款皮卡丘造型 N64 主机登场

6 月 13 日，任天堂公司在日本京都举行的发布会上，公开了新款的 N64 主机。新的 N64 主机外形以《口袋妖怪》游戏中最受欢迎的卡通形象皮卡丘为设计原型，分为黄色和蓝色两种。主机上皮卡丘的脸颊上镶有会闪动的指示灯，皮卡丘的脚是 RESET 键，整体造型活泼可爱。



据任天堂新公布的资料，皮卡丘型的 N64 主机缺乏可连接 64DD 的端子插孔，因此无法对应64DD。

SNK 美国分公司宣布倒闭

6月12日，以《格斗之王》系列闻名的SNK公司正式宣布全面退出欧美电玩市场，并将力量集中于日本市场。该公司发言人表示："今后美国的SNK公司将调整全球营销战略，欧洲和美国境内所有与掌机Neo Geo Pocket Color和DC、PS相关的产品业务将很快被取消。欧洲SNK分公司目前与合作方讨论善后问题，相信一定能让有关各方满意。而日本SNK公司将继续以往的业务运作，不会有什么变动。"

由于SNK近期的软件作品以及掌机Neo Geo Pocket均未获得满意的市场回应，加上母公司Aruze集团在经营方针上的改变，大批开发人员相继离去，故此SNK才出此下策。在SNK退出欧美市场之后，任天堂公司的GB Color将是欧美市场上唯一的携带掌机，其独霸掌机市场的态势愈发明朗。

SNK在退出欧美的电玩市场之后，该公司在日本市场的动向也已经成为业界关注的焦点。有未经确认的消息指出，SNK已经决定停止为Dreamcast和PS开发软件，将专注于Neo Geo Pocket Color和PS2的软件开发。同时，SNK和SEGA之间在街机业务的合作关系也将告一段落。SNK开发中的多部街机游戏如《格斗天王2000(KOF 2000)》等，不再打算使用SEGA的NAOMI主机板。据说SNK做出与SEGA断绝业务往来的决定是因为SCE答应给予Neo Geo Pocket Color在软件方面的全力支持。

网络版《生化危机》动向

CAPCOM公司在本月举行的一次记者会上表示，总销售量已经超过1000万套的《生化危机》系列，将会有对应网络的作品。目前开发中的网络版具体细节还未确定。不过，有最新的消息指出，该游戏有可能是为PlayStation 2开发的。但就目前CAPCOM的业务而言，网络版游戏为Dreamcast开发的可能性很大。DC版的《生化危机》游戏已有两款，分别是《生化危机2》动作版和《生化危机代号维罗妮卡》(Code Veronica)。

关于游戏内容，CAPCOM表示，在网络版的《生化危机》中，玩家可控制[illegible]与居民和警察们战斗。

世嘉与摩托罗拉联合开发新型 WAP 手机

世嘉公司(SEGA)与移动电话巨头摩托罗拉公司(Motorola)宣布，将共同合作开发对应网络的新型移动电话。这部新型手机将使用SEGA的图像处理技术，使其能由网络快速读取游戏。

摩托罗拉公司预定在2001年春天在美国售出1000万部此种新型手机。由于经营业绩一直不够理想而导致上层人事变动频繁的SEGA，这次在WAP移动电话领域的投入，将是配合其网络计划、拓展盈利渠道的重要棋子。

任天堂掌机 GB 销量突破一亿

任天堂公司(Nintendo)宣布，到今年6月16日，该公司已经在全球范围内售出超过一亿部各种型号的GB掌机。这个销售数字让Game Boy成为目前世界上最畅销的游戏主机。自1989年GB发售后，全球市场平均每小时就能销售超过一千台。《口袋妖怪》系列和彩色GB的出台更是为GB市场带来了空前的繁荣。任天堂公司目前占据了掌机市场95%的市场份额。

美国任天堂公司(NOA)总裁Minoru Arakawa表示："用商业眼光分析，GB掌机凭借自身独特的轻便性和超过千部的游戏，以及老幼咸宜的广泛用户群等方面的优势，获得了人们意料之外的成功。从更广的社会意义上看，GB掌机已经成功地成为国际流行文化的一部分。"

大约是GB的成绩冲昏了头脑，任天堂的山内溥老先生在公开场合表示，GB的后续机种GB Advanced的性能可与Dreamcast匹敌，这未免让人有些困惑不解。

深水蓝成为丰田汽车广告主角

NAMCO公司在《山脊赛车》系列游戏中曾成功塑造了青春少女水濑丽子(Reiko)的人气形象，而在不久前的PS2游戏《山脊赛车V(Ridge Racer V)》中，20岁血型为B型的少女深水蓝(Fukami Ai)取代了水濑丽子。虽然深水蓝还未征服许多玩家的心，但日本著名的汽车厂商丰田公司(TOYOTA)已经对其青眼有加，决定采用这位虚拟的游戏美女为广告的主角，为该公司新推出的卫星定位系统进行宣传。



Gama Soft 将与捷径公司长期合作

近日，韩国著名游戏软件制作商Gama Soft公司社长金在延先生一行拜访了位于北京的捷径电脑有限公司，与李文东经理进行了会晤。其间，双方就中韩两国游戏市场现状及发展前景等方面进行了热切讨论，并达成了今后长期友好合作的共识。

据悉，与LG电子、双龙汽车等韩国知名企业有着良好合作关系的Gama Soft在充分把握本国市场先机的基础上正积极拓展海外市场。此外，致力于开发网络游戏的Gama Soft还曾先后加入韩国软件协会、韩国游戏开发协会等组织并发挥了举足轻重的作用。

来访期间，金社长在李文东经理的陪同下接受了本刊记者的采访。他对中国游戏产业的发展与前景表示关注，并希望通过此次来访与捷径公司建立长期稳定的合作关系，从而通过捷径公司将一系列形式新颖并具有韩国特色的游戏软件推向中国市场。他还表示，中国游戏产业具有很大的发展潜力，因此除了与捷径公司进行游戏代理方面的合作外，还将考虑提供资金及技术方面的支持，以拓宽合作领域。他希望这场即将到来的韩国游戏风潮会给中国玩家带来全新的感受。捷径公司的李经理也表示，将在此基础上积极保持和发展与Gama Soft的友好合作关系，并将于今年年底开始陆续推出Gama Soft近期开发的Messiah、Xenoage等游戏新作。

新天地千禧大抽奖张榜

从2000年1月15日开始，新天地联合万众合力科技有限公司、晶合顺达和育碟苑科技发展有限公司推出了"贺千禧经典收藏大行动"，截止到2000年4月30日(以邮戳为准)，新天地共收到回函卡3万余张。通过计算机抽取，347名获奖者产生了，其中北京朝阳区的韩晶和广州的汪曙静获得了特等奖——索尼PS2游戏机一台。获奖者名单现已在新天地网站http://www.suntendygame.com上公布，新天地还将及时以信函等方式通知获奖者，请参与这个活动的消费者注意查收。

技嘉 815 主板全线发布

6月19日，英特尔公司正式发布了815芯片组，与此同时，技嘉科技在北京、上海、广州、成都、武汉、西安、沈阳等城市举办发布会，正式发布了五款基于815或815E芯片组的主板，为需求133外频和AGP4x的用户提供了极佳的选择方案。基于815芯片组的产品有ATX架构的GA-6OXM7和mATX架构的GA-6OMM7，基于815E芯片组的产品有ATX架构的GA-6OXM7E、GA-6OXM7-1和mATX架构的GA-6OMM7E。

联众尝试特色服务

6月19日，全球最大的华人中文游戏网站——联众游戏(www.ourgame.com)正式推出了游戏增值服务项目——联众俱乐部。在保持目前免费服务区的同时，联众俱乐部采用了年费120元的会员制，会员可以享有一个环境更好、速度更快、奖项更多、服务更全、公平性更有保障的会员专区。专区设有专门的服务器和网管员，网管员一旦发现人身攻击、作弊等不良行为，将根据会员守则予以处理。会员还可以享受抽奖、专家指导、常规比赛等各种贴心服务，并且在联众的合作机构中享受优惠服务。这是联众为了给用户"提供更好的上网环境、打造无暇游戏空间"而推出的重要举措，此举开创了中国互联网站特色服务的新模式，标志着商业网站一方面靠风险融资在短期内迅速扩大市场份额的同时，另一方面也可以努力靠特色服务创造收入，为长远发展打下坚实的基础。

"中文之星"进行重组

6月7日，"中文之星公司重组与发展战略"新闻发布会在京召开，该公司总裁张一方宣布中文之星正式从原新天地电子信息技术研究所及方正新天地软件公司脱离，组建成立北京中文之星数码科技有限公司，今后将以中文智能处理研究与应用作为长期的发展战略，专门从事智能软件应用和智能网络服务方面的开发，并将吸纳风险投资的介入，准备在中文智能信息处理领域一展身手。

该公司在会上展示了他们最新研发的中文之星CLM技术，这是在分析了100亿汉字的基础上开发出来的新型中文语言模型技术，这种智能技术揭示了中文基本词汇间的内在关联关系，可以根据上下文进行正误判断。这项技术可以运用在拼音、手写、语音输入等方面，在智能校对、扫描智能识别、网站信息智能分析归类、网上信息自动智能搜索等方面也有巨大的发展前景。此次他们展示的成形产品是基于CLM技术的达尔文智能拼音输入法，效果确实不同一般。

新疆举办首届网络游戏大赛

新疆首届网络游戏大赛5月28日拉开帷幕。比赛用游戏为《星际争霸：母巢之战》，由[illegible]雪公司通过其中国总代理奥美电子有限公司书面授权，超越网站（http://www.excel.net.cn）负责比赛的组织工作，这是一个新疆人自己的网站，一直至力于新疆信息化事业发展工作，他们特别在网站上为此次大赛设立了专区。

此次大赛将历时3个月，5月28日至7月28日为预赛期，8月12日至8月13日为复赛，决赛定于8月26日至8月27日进行。此次大赛通过因特网进行，以电脑应用技巧为突破口，旨在推广正版软件，普及网络知识，培养网络人才，开发网络资源，促进新疆网络事业的发展。同时，举办者也希望通过网络形式打破地域和时空的限制，吸引全国各地网民来网站参观浏览，了解新疆，了解西部，为新疆的繁荣与发展尽一份力量

奥美北京分公司迁址

据来自奥美电子（武汉）有限公司北京分公司的消息，该公司已于6月19日搬迁到"北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦511室"，邮编为100873，如有业务往来或其他问题请打电话（82657906、82657908、82657909）或E－Mail（cheung@public.bta.net.cn）与之联系

《暗黑破坏神Ⅱ》官方攻略上市

《暗黑破坏神Ⅱ唯一官方攻略本》（Diablo2: The Only Offical Strategy Guide）是由Blizzard授权麦克米伦国际出版集团，以著名游戏攻略丛书BradyGames的商标进行全球独家发行，由新天地公司引入国内的，它将于7月初与这款游戏在全国与"暗黑"迷们见面。这本攻略以20余万字和大量图片将游戏进行了彻底解析，涵盖了全部5名角色的所有资料、所有怪物、武器、宝物、装备和魔法和贯穿全部4个篇章的完整单人任务指南，可以向玩家传授授最有价值的战斗策略。

两岸"武侠"同现江湖

6月24日，台湾游戏公司昱泉国际出品的《笑傲江湖》正式在中港台两岸三地同时上市，昱泉国际于当日上午在北京当代商城广场举办首发式，并邀请了京城演艺界人士捧场助兴。十分巧合的是，同一日的晚七点，金山公司的游戏新作《剑侠情缘Ⅱ》亦在同一地点首发，当红明星湖雨欣青装亮相并登台演唱，MTV音乐台热门节目主持人李霞则为嘉宾主持，金山公司正式宣布《剑侠情缘Ⅱ》在北京、上海、广州、武汉、沈阳、成都等全国六大城市同时发行

此次昱泉国际和金山公司都把自己的产品定在极低的价位，且《笑傲江湖》原作系出名门，而《剑侠情缘Ⅱ》在《剑侠情缘Ⅰ》的基础上拥有一定数量的稳定用户群，因此这两款游戏的市场潜力十分看好。有业内人士就此发表评论，认为近半年来国内游戏市场一度疲软，此次市场碰撞对于投入巨额资金并作出巨大努力的海峡两岸游戏商来说或许是一次难得的双赢机会

《计算机应用大百科》问世

日前，北京鸿达软件有限公司推出了一款新产品——《计算机应用大百科》，这套软件采用循序渐进的教学方式，尤其适合初学电脑的新手使用。

《计算机应用大百科》内容丰富，涵盖硬件、软件、网络及游戏，精选文章10000余篇，用户还将享用到收编好了的适用、好用、及时的相关软件，可以极大地提高学习效率，另外还备有5000余速查秘方，可以在必要时为用户解决燃眉之急。此外，《计算机应用大百科》还摘取了近200篇文学佳作，可以让用户在紧张学习之余尽享轻松时刻

EA推出简装版游戏

近日，电子艺界（EA）在国内低价推出了几款经典游戏的简装版，其中包括《模拟城市3000》中文简体简装版及《上帝也疯狂》中文简体简装版等，可以说这是电子艺界针对近来"伪正版"盛行现象实行的反击措施。因此有必要提醒消费者，正版电子艺界的游戏产品包装外部贴有中国图书进出口（集团）总公司的进出口产品激光防伪标签，内部嵌印电子艺界徽标以及完整的中文手册和用户注册卡。此外，电子艺界最近推出的某些产品的定价也已经较其原有价格体系的标准有大幅降低，比如《极品飞车：保时捷之旅》和《救世传说》这两个高品质游戏，价格均在百元以下。

树人推出休闲新品

树人软件公司以低价位推出的世纪回顾版游戏的市场反响很好，特别受到中小学生和低收入群体的欢迎。

应广大围棋爱好者的要求，目前该公司又推出了一款《围棋猜局》，该游戏内含棋局3509局，包含了所有获得过世界职业围棋冠军、亚军的棋手的个人专辑，特别适合家庭休闲、少儿学棋、围棋教学和强化训练等

微星公司重要公告

由于英特尔公司的820芯片组存在潜在质量缺陷，微星公司决定回收微星MS－6301主板。

据悉，回收方案仅针对于2000年6月1日前在中国购买了这款主板的最终用户，经销商不在此列。用户可用MS－6301更换一片仅支持RAMBUS内存的820主板，并获得微星免费赠送的一根128MB RAMBUS内存。已购买MS－6301的用户务必于6月15日至8月15日的两个月内（以邮戳为准）把相关信息以信函方式提交给微星以便确认，换板日期则为7月20日至8月31日，换板细则请参照微星中文网站（www.msicomputer.com.cn）相关资料或有关媒体的报道。

另据报道，微星公司近日发布了全球首款SocketA主板——K7T－Pro，它可以支持AMD最新一代Athlon（Thunderbird）及Duron处理器，这款主板将同AMD的新款微处理器同步上市。

AMD在京举办"电子商务论坛"

6月2，AMD公司在北京举办"AMD 2000中国电子商务论坛"，来自金融、通讯、信息服务及电子商务等领域的500多位专业人士出席了会议，信息产业部经济改革及经济运行司李志明司长也应邀出席，AMD、德勤、IDC、yabuy.com等公司的专家就电子商务各方面作了精彩论述。

AMD公司商务部市场经理Jon Green强调："在电子商务应用中，网络隐私、安全及所有权异常重要，AMD不仅强调保证用户的隐私，同时致力于完整的安全网络环境的开发，我们为电子商务应用提供的产品包括嵌入式微处理器和微控制器、应用服务器等，这说明AMD有能力在这个领域发挥作用。

GA－6VX7－4X率先通过PC99认证

近日，微软硬件质量实验室经过一系列测试，最终确认技嘉公司的GA－6VX7－4X主板通过了PC99认证，达到了现今主板行业的最高设计标准。

PC99标准是微软和英特尔联合制定的，并得到Compaq等厂商的大力支持，通过该认证的设备将确保完全兼容Windows 98和Windows 2000操作系统。另据报道，技嘉科技的另一款主板GA－6OXM7E也已上市，这块主板采用英特尔815E芯片组，Socket 370结构，适用最新的英特尔Coppermine CPU。

263第三届互联网游戏大赛即将开幕

在先后成功举办了第一、二届全国互联网游戏大赛的基础上，作为实力雄厚的ISP、ICP一体化网络服务商，263首都在线（http://www.263.net）将在2000年暑假期间举办第三届全国互联网游戏大赛。

据悉，此次大赛的比赛项目是——五子棋。此次由263提供的五子棋是用Java语言开发的桌面游戏，不需下载，只要打开网页即可运行，操作简单、方便，连网速度快，便于交流。由于五子棋具有广泛的群众基础，因此十分适合作为比赛用游戏。

本届大赛拟于2000年7月28日正式开始，报名将从7月1日开始，欲报名参赛或希望了解详细情况的五子棋爱好者请访问263首都在线（http://www.263.net），或263首都在线游戏网（http://games.263.net）

矽统发布新型整合单芯片

矽统科技近日发布了业界第一颗支持AMD Athlon CPU的整合单芯片——SiS730S，它将北桥逻辑芯片、超级南桥芯片及128－bit 3D绘图芯片SiS300整合为单芯片，内建1GB/S的AGP绘图芯片，支持3D立体眼镜、DVD硬件加速和双重显示输出，内建优质3D立体音效，支持56K数据通讯、高速以太网络传输、1/10Mb家庭网络及最新IDE规格ATA100，同时提供四倍AGP接口，并支持PC133内存规格。

另据报道，矽统科技已率先将多媒体功能带入Linux世界，其广受好评的SiS630、SiS540是目前市场上率先提供Linux多媒体硬件加速功能的整合单芯片，全面支持基于Linux平台的DVD播放、3D绘图和5.1声道AC3音效。

柯达新型照片打印机即将上市

柯达公司日前宣布，一种全新的个人打印解决方案将于近期投放中国市场，这就是KodakPM100 Photo Printer，一款特别为SOHO用户提供的数码照片打印机。

PM100是柯达与利盟公司共同研制的针对数码相机用户的照片打印机，它以利盟打印机和柯达色彩管理系统为基础，自带用来读取、修改和打印照片的数码相机读卡器，因此无需接驳电脑，只要将相机存储卡插入打印机便可打印出效果出众的彩色照片。在打印之前，用户还可以对照片进行个性化处理。PM100也可以直接用于正常的商务打印，例如信函、电子数据表等。

国内最新游戏上市追踪

本期力作：《暗黑破坏神 II》



上市日期：2000 年 07 月

暗黑破坏神 II

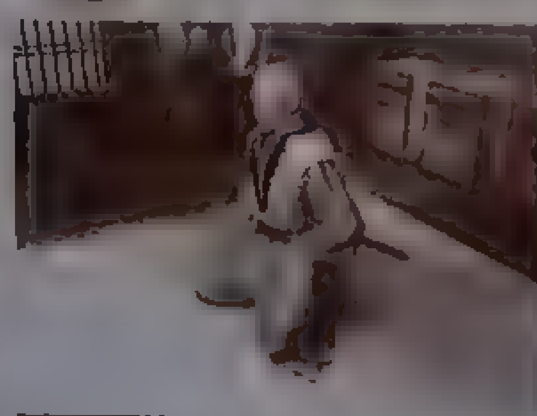


游戏类型 角色扮演
出品公司 Blizzard
上市代理 武汉奥美
系统要求 P233/32MB
游戏容量 3 CD
参考价格 标准版¥98 豪华版¥228

不用说了，这款期待值最高的游戏的上市对众多玩家来说是个天大的喜讯。在《暗黑破坏神 II》研发制作的这几年里，各种媒体对它的报道就从来没有间断过。加之不久前小范围的 Beta 版测试，想必广大玩家对这款游戏的细节和特点已经十分了解，这里就不再赘述了

需要提醒各位读者的是，奥美公司此次将同时推出这款游戏的标准版和豪华版两个版本，豪华版将附送棒球帽和像美国大兵身份牌一样的金属铭牌挂件，上面刻有《暗黑破坏神 II》图标和会员号，非常酷的哟！玩家可根据需要自行选择

将军：全面战争(中文版)



游戏类型 即时战略
出品公司 The Creative Assembly
上市代理 寰宇之星
系统要求 P233/32MB
游戏容量 2 CD
参考价格 待定

这款游戏的背景设定在 16 世纪的日本战国时代，是一款战术和战略并重的游戏，战略层次包括经济、政治、军事方面的发展，战术层次则是玩家掌握军队的发展情况

《将军：全面战争》包含一系列以前的战略游戏没有的特征，游戏引擎美妙绝伦又富有现实感，玩家可以选择战役、战略或全面战争。由于采用了高水平的人工智能技术，使部队全面智能化，成千上万的军卒各有自己的人工智能，其模式人工智能还能使电脑学习和适应不同玩家的风格。此外，《将军：全面战争》还提供了丰富的网络多人对战功能，使游戏的可玩性和耐玩性都大大增加。

太阁立志传 II(中文版)



游戏类型 策略
出品公司 KOEI
上市代理 第三波
系统要求 P75/12MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥148

《太阁立志传 II》的日文版 1997 年在日本上市，得到了媒体和玩家的一致好评，尽管其中文版直到 3 年后的今天才发售，但游戏的魅力依然不减

游戏描述了日本战国时期传奇人物羽柴秀吉波澜壮阔的一生，基本上沿袭了一代的风格，同时也有了很大改进，人物形象经过重新绘制，增加了很多君主，如伊达、岛津等，天下局势更加复杂，另外还增加了许多武将，如木下小一郎(即秀吉的弟弟羽柴秀长)等一些能力相当高的人物。但需要指出的是，此代游戏的战斗设定不是很好，敌人的 AI 相对较弱

这款游戏虽属历史性题材，但音乐风格明快，是由日本著名作曲家岩崎琢创作的。从轻快的通俗曲目到规模宏大的作品，充分配合了游戏的情节发展，为游戏增色不少

文明：权倾天下(中文版)



游戏类型 策略
出品公司 Activision
上市代理 第三波
系统要求 P166/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 待定

终于可以玩到《文明：权倾天下》的简体中文版了！有些玩家误以为它是《文明》系列的第三代，其实不然，它只是《文明 II》的资料片 不过这款游戏在《文明 II》的基础上做了很多精心改进，可玩性大大增强

《文明》系列一直以耐玩著称，其极深的内涵给了玩家充分的天马行空随意想象的空间。《权倾天下》的重心在于发展，所以玩家在挑选政府时要根据自己心中的目标决定，当然也可以在游戏进行中转变政府形态，但是这样会浪费若干回合的时间，对自身的发展极为不利。在确定了目标后，玩家要做的就是提高生产力，尽快使经济发展起来，只有这样国家才会强盛起来，其他势力也才会向玩家提出签订和平条约的要求，这时最好接受他们的要求，争取一段和平的时间，以便将更多的精力投入到发展壮大国家上去。

西风狂诗曲：基督山恩仇记



游戏类型 角色扮演
出品公司 Softmax
上市代理 上海依星
系统要求 P75/16MB
游戏容量 3 CD
参考价格 ¥58

游戏描述的是一段类似中古世纪复兴皇室的悲歌，主角希罗尼・班史顿在成婚前夕遭昔日亲密战友构陷而入狱，他的父亲虽贵为领主，但碍于教会势力拥有不可侵犯的假性神圣，为了拯救爱子，终于不惜向帝国宣战。历经十二年的牢狱之苦后，在革命组织“哲彼尔・番勘”的协助下，希罗尼成功越狱，为了探察好友和爱人何以一夕之间背叛于他，更为了抵抗教会势力，恢复帝国的宁静，他踏上了暴风岛，去寻找创世战争时期“黑太子”遗留下来的复仇凭借——阿修罗魔剑。

这款游戏目前已由上海依星软件公司进行了精心汉化，还将随游戏附送精美铜制“阿修罗魔剑”。

银河创世纪 II联盟



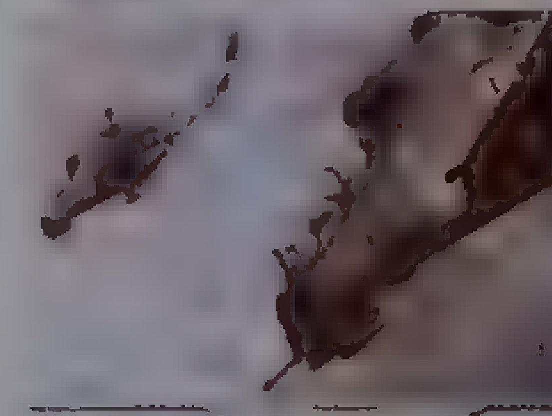
游戏类型 策略
出品公司 GTI
上市代理 武汉奥美
系统要求 P233/32MB
游戏容量 4 CD
参考价格 ¥68

在这个浩瀚而又动荡不安的宇宙中，作为一个充满野心的领袖，玩家必须创建一个无敌的星际帝国，征服、捍卫、管理和发展自己的每一寸土地。但是，宇宙中的所有种族都会尽力捍卫自己的利益，一场史无前例的星际战争已不可避免

这款游戏场面宏大，故事线变化丰富，画面表现不俗，光影效果出众，再加上震撼人心的数码音效，因此可玩性很高

这款游戏虽然仍以传统策略游戏元素为框架，但各个方面都有较大的突破和创新，为了保证多人游戏的流畅性，制作者还做了一些特别设计，比如当某个真人对手不得不退出时(例如断线)，电脑会替代他继续游戏，同时也可以在游戏过程中随时接受新的玩家加入，还可以在游戏中进行网上聊天

鳄鱼直升机中队



游戏类型 模拟
出品公司 Simis/GT Interactive
上市代理 武汉奥美
系统要求 P200/32MB
游戏容量 1 CD
参考价格 ¥38

《鳄鱼直升机中队》是由以制作《长弓 II阿帕奇战队》而闻名的 Simis 最新开发的另一款飞机编队作战模拟游戏。游戏中的主角 KA－52 是当今世界上最先进、火力最强劲的战斗直升机之一，在游戏中玩家将驾驶它飞越拟真度极高的峡谷和平原，并运用不同的战术与敌人作战。游戏中的战机数目最多可达 16 架，各自可有独立的使命并选择不同的飞行路线，而步兵团与空军协同作战也是这款游戏的一大特色，令人难以置信的细节表现，流畅逼真的动作和很高的 AI 都使这款游戏的可玩性极高。单人游戏包括 100 个以上的训练关和任务关，多人模式则支持 8 名玩家同时作战，飞行模拟爱好者这回可以大呼过瘾了。

上市烽火

欢乐甲壳虫



游戏类型	[illegible]
出品公司	Xpiral/Infogrames
上市代理	[illegible]
系统要求	P166/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥50

这是由 Infogrames 推出的一款激烈的赛车游戏，也是一个完全原创的作品。游戏中将出现德国大众汽车公司授权的17种创意非凡的车模，以及由此衍生而来的50余种高超模型；其比赛模式多达9种，包括交叉回转赛、火箭车跳跃赛、沙滩越野赛、大脚车限时赛等等；游戏还提供40多条各具特色的赛道，有的位于雨季的海岛，有的则穿插于都市之中，魅力无穷。

这款游戏支持多人模式，可以两人在同一显示器上分屏玩，也可以多人通过局域网联机玩，最多可以6名玩家一起比赛，可以说是一款老少皆宜的赛车游戏！

GP500 劲速狂飙



游戏类型	运动
出品公司	Microprose
上市代理	[illegible]
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	[illegible]

500cc 组的摩托车大奖赛是世界上最精彩、最重要的赛事之一，这项活动起源于1949年，至今仍是广受欢迎的国际摩托车竞赛。《GP500 劲速狂飙》就是一款可以真实再现这个赛事的电脑游戏。

在这款游戏中，有14种场地、15个队伍、24名世界顶尖选手供玩家随意选择，其中包括著名的铃木车队、本田车队等，还有诸如杜汉之类的赛车高手。玩家可以自由操控车手的动作，重型机车的质量感也在这款游戏中有不错的表现。特别的是这款游戏提供多达10组视角，玩家可以选择尾随镜头，头盔镜头，大灯镜头，环绕车手的动态镜头等方式进行游戏，最有趣的是直升机鸟瞰镜头，甚至在暂停时，玩家还可以选择此前的行动记录，用各种角度欣赏自己"人仰马翻"的画面。

极速摩托：铃木 2000



游戏类型	运动
出品公司	Ubi Soft
上市代理	[illegible]
系统要求	P233/64MB
游戏容量	1 CD
参考价格	待定

这期"上市烽火"介绍的赛车游戏还真是不少啊，这已经是第三个了，看来最近赛车迷们又有的玩了。

这款游戏是 Ubi Soft 与日本 Suzuki 车队联手制作的，Ubi Soft 以 Suzuki 车队的赛车及车手为原型，原始版本为 DC 版，现已经 Ubi Soft 移植到 PC 平台。游戏以 Suzuki Alstare 大赛为原型，最受欢迎的车如 Suzuki Superbike 和 Suzuki Supersport 都可作为玩家的坐骑，不但样子和真车一样，连引擎声都是原声录制的呢！游戏运行起来非常顺畅，Loading 时间也很快，速度感极强，而操控起来却不是很难，无论专业赛车手还是菜鸟都可轻松上手。

敦煌



游戏类型	角色扮演
出品公司	[illegible]
上市代理	[illegible]
系统要求	P100/32MB
游戏容量	4 CD
参考价格	[illegible]

北宋末年，大宋边境的各个部族逐渐强大起来，开始对中原虎视眈眈，而遥远的古国楼兰也正经历着一场浩劫。此时，中原书生赵平沙科考不第回转家乡，途中救下一异族女子，由此结下了一段旷世奇缘。这名异族女子正是闻名天下的楼兰百花公主，闻知自己的国家正受战争蹂躏，楼兰公主匆忙返乡，赵平沙也同赴西域以助公主一臂之力。围绕着神秘之地敦煌，一个荡气回肠的爱情故事就此展开……

游戏的美工实力不凡，战斗画面设计得相当绚丽，人物也都是以3D技术制作，设计得很细致；为了让《敦煌》做到战斗与策略并重，制作小组在职业设计上下了很大功夫，除可以控制主角之外，玩家还可以控制形形色色的佣兵，人数最多可达3人。

英雄传说 V 海之槛歌



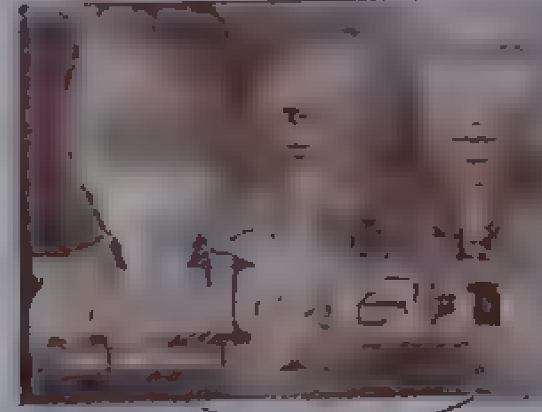
游戏类型	角色扮演
出品公司	Falcom
上市代理	[illegible]
系统要求	P133/32MB
游戏容量	2 CD/4 CD
参考价格	[illegible]

Falcom 的《英雄传说》系列大家一定不会陌生，《白发魔女》和《朱红血》以其复杂动人的剧情曾赢得不少玩家的好评，《海之槛歌》则是该系列的最新作品，与前面两款并称"卡卡布三部曲"。

这款游戏具有非常丰富的故事内容，这是以往该系列作品所没有的，玩家要随着游戏中的主角一起，进入到那个神秘的威尔特斯那世界中去，踏上寻找传说中"幻之乐章"的艰难旅程。

这是一款是以音乐为主题的游戏，其中穿插有多首优美动听的乐曲，给游戏平添了一分优雅；画面采用精致的日式风格，格调颇为清新。上海依星软件公司现已将这款游戏全面汉化，相信玩家可以更好地理解和融入这个游戏中了。

恶灵



游戏类型	[illegible]
出品公司	Miraspace
上市代理	[illegible]
系统要求	P133/16MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥48

故事发生在英国，游戏主角史宾森是一位妇产科医生，八年前他的好友罗杰与安妮夫妇怀了一对双胞胎，他观察出其中一名女婴在母体孕育时期长期营养不良，但史宾森为了母体的安全而没有向罗杰夫妇发出警告。此后，安妮生下了一名健康男婴和一个死状凄惨的女婴，后来男婴取名杰比。虽然史宾森一直感到自责，不过随着时间的推移，这一切都被渐渐地淡忘了。直到八年后的一天，史宾森应邀去诊察健康日益恶化的安妮与开始有自闭倾向的杰比，但他绝对不会想到，这竟然是一个恶梦的开始……

这款游戏里有多达30余段的串场动画，让人有种看电影的感觉，配合音乐及音效，整个游戏只能用恐怖两个字来形容，可称是韩国版的《生化危机》。

世界足球经理 2000(中文版)



游戏类型	[illegible]
出品公司	Ubi Soft
上市代理	[illegible]
系统要求	P90/16MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥38

《世界足球经理 2000》是去年风靡一时的足球经营类游戏《世界足球经理》的续作，它涵盖了在70多个国家70多类联赛中角逐的1000余家俱乐部和30,000余名球员。

这款游戏一方面弥补了前作的不足之处，另一方面在画面、音质、耐玩性等各个方面都有了相当的提高，同时又保留了前作的精华，堪称是一款优秀的足球经营类游戏。与前作相比，这款续作有很多不同：数据库更大，国家总数达70个，包括中国甲A最新数据库；游戏进行了一系列优化，即使在较低配制的机器上也能运行自如；图象质量大大改观；加入了银行经理、助理教练、球探、财务总监等更多角色，游戏内涵更加丰富。

最终战记(完全中文版)



游戏类型	角色扮演
出品公司	Valkyrie Studios
上市代理	[illegible]
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	[illegible]

这款游戏原名《赛普特拉战记》，今年初上海育碧曾经发行过它的英文版本，此次推出的是经过汉化的版本，并改名为《最终战记》。

这款游戏塑造了一个原创性极强的幻想世界——赛普特拉，这个世界从地表到地心共分成7层，核心实际上是一个超级电脑，它监控着赛普特拉的一切，其中还蕴藏着一个巨大的谜团等待揭开。整个游戏共分十五个章节，每个章节既可独立自成一体，又可与其他章节拼合在一起构成了整个故事架构。整个游戏围绕一个久远的传说而展开，各种各样的疑难问题会接踵而来，这对玩家来说是一大考验。

上市烽火

笑傲江湖



游戏类型	角色扮演
出品公司	昱泉国际
上市代理	中青旅创先
系统要求	P233/64MB
游戏容量	4 CD
参考价格	¥69

《笑傲江湖》是金庸先生最受欢迎的一部武侠小说，已多次被改编成电影、电视剧作品，也曾被改编成电脑游戏。此次昱泉国际再次以"完全3D"的方式对这部经典武侠小说进行了诠释。由于战斗场面也运用了3D技术，因此视野的变化十分丰富，可以更好地展现出中华武功的精妙之处。制作小组还特别设计了一种全新的战斗系统，可以让玩家将各路武功招式相互组合之后串出极为特异的必杀技，也就是将某几个招式以一定的顺序攻击完后自然就会出现意想不到且有巨大攻击力的招式。

巫师之怒Ⅱ(中文版)



游戏类型	角色扮演
出品公司	Monolith
上市代理	第三波 世纪[illegible]
系统要求	P200/32MB
游戏容量	1 CD
参考价格	¥68

《巫师之怒Ⅱ》(Rage of Mages 2)是一款结合了即时策略和角色扮演两种游戏特色的作品。特别值得一提的是，设计游戏的小组成员全部是土生土长的俄国人，因此在美术风格上也与传统美式游戏有所不同。游戏中会出现具有阿拉伯风情的市镇，玩家可以在具有中古东欧风格的村落中四处冒险，充分体会不同文明的风味。

整个游戏由43个全新的非线性任务组成，不同玩家因为选择不同会有完全不一样的冒险经历。游戏还一并提供了多人连线任务的地图编辑器，让玩家可以自由发挥想像力，设计出各种各样的地图。这款游戏已经由第三波公司进行了汉化，没有语言障碍，相信玩家会更易深入地了解和体验这款游戏。

可爱小猫咪



游戏类型	养成
出品公司	AIC Spirits
上市代理	联合互动
系统要求	P166/64MB
游戏容量	2 CD
参考价格	¥38

提起养成类游戏，大家一定会想起《美少女梦工厂》系列吧？那款游戏的推出曾带动了一股养成游戏热潮，不过在此之后却少有令人赞赏的养成游戏，让此类游戏爱好者心痒难耐。

《可爱小猫咪》是由日本AIC Spirits制作的一款养成游戏，不过与《美少女梦工厂》不同，在这款游戏中玩家养育的不再是男孩、女孩，而是一只可爱的小猫。玩家不光要照料好它的饮食起居，还要陪它玩耍，借此增进与猫咪之间的感情。这款游戏画面精美，人物造型可爱，喜欢养成游戏的玩家可以过过瘾喽！

六道天书



游戏类型	角色扮演
出品公司	旭力亚
上市代理	中青旅创先
系统要求	P233/32MB
游戏容量	3 CD
参考价格	¥58

《六道天书》是根据香港著名漫画家刘定坚的同名漫画集改编而成的一款角色扮演游戏。《六道天书》是刘定坚的代表作之一，在香港，其小说和漫画都受到热烈的欢迎。旭力亚在港的光码工作室为了重现原著精神，结合了最新的3D技术和当地的漫画人材，将其改编成一款充满动感的3D ARPG，玩家不但能体验到引人入胜的冒险情节，还能欣赏到惊心动魄的战斗画面。现在这款游戏的大陆地区总代理权已由中青旅创先软件产业发展有限公司取得，不久以后就会与大家见面



无人永生

游戏名称：No One Lives Forever
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Monolith
上市日期：2000年秋
期待程度：★★★☆

文/木头　编辑/石子

此次的E3 2000中，最得意的要数Monolith公司了，由他们制作的首个使用最新的Lithtech2.5引擎的第一人称射击游戏《无人永生》，一露面便颇受媒体关注。这是一款根据冷战期间著名的女间谍Cate Archer的传奇经历改编而成的游戏。

游戏的女主人公Cate，是一位从事秘密活动的特工，效力于著名的国际反恐怖集团，她的对手是世界上最大也是最邪恶的恐怖组织H.A.R.M。从游戏提供的档案资料可知，Cate是个极为能干、才智过人、拥有敏锐的直觉和超强吸引力的人。她从不向任何人示弱，始终忘我地工作，从未在危险面前犹豫和退缩过，令她的同行和对手们都不得不甘败下风。

游戏最吸引玩家的地方，并不是它令人惊奇的引擎，而是那惊险曲折的故事情节。作为一名成功的女间谍，Cate的成长道路并不是一帆风顺的，其中也遭遇过许多不幸和挫折。小时候的Cate是个聪明伶俐、极富想象力的女孩，很受疼爱。但是，母亲的过早离世，使父亲不得不承担起全部的家庭重担，



艰难地支撑着家业。终于在Cate 14岁那年，父亲破产了，在那个令她终生难忘的深夜，父亲拿出了手枪……之后的日子，Cate是在孤儿院和收养她的人家度过的，不过，她在每个试图收养她的家庭里都没能待很久，时间最终把她变成了一个任性、孤僻又暴躁的漂亮姑娘。为了生存，她学会了偷窃，并很快发现自己在这方面的天赋。于是，靠此行当她在短短的几年间就从一个骨瘦如柴的流浪儿变成了腰缠万贯的女蛇头。这样惬意的日子持续了两年，在一次不幸的偷窃失手后，她遇到了那个改变她一生命运的家伙——Btuno Lawrie——效力于国际反恐怖集团的特工。Btuno对Cate的偷窃行为并不在意，反而很欣赏她的机智和勇敢，认为她是个可塑之才。于是，经过9年的磨练，Cate凭借她的聪明才智，成为特工组织中最出色的一员。

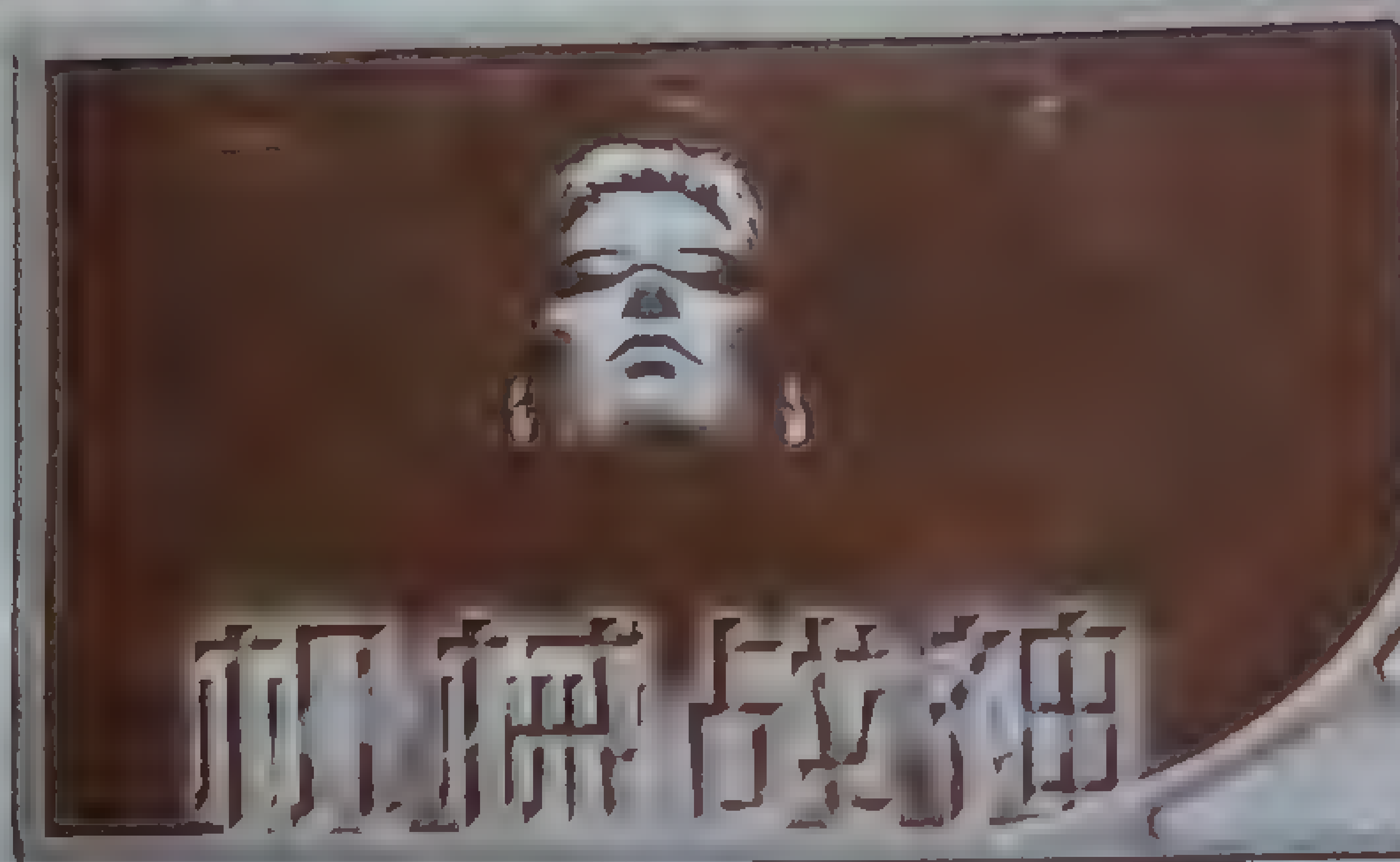
《无人永生》不再是一款只知道"跑动、射击、再跑动"的巷道射击游戏，其活动区域比其它同类游戏广阔得多。如游戏的第一关，Cate被困在一架即将坠毁的飞机上，唯一的出路只有跳伞。这时，敌人的飞机上有个操苏格兰口音的大块头正命令伞兵追杀Cate。为了保命，玩家必须在这些伞兵落地之前将他们消灭。《无人永生》的游戏引擎较Lithtech2.0(如：《将军：全面战争》(Shogun: Total war))以下的3D引擎，表现更为出色，其优点有：运动的物体轨迹更趋于自然平滑、可容纳更多的地形信息、对环境的刻画更加细致等等。

《无人永生》为玩家提供了15个规模宏大的任务，从加勒比海到摩洛哥，从英国到德国再到俄罗斯，Cate的足迹几乎踏遍世界的每个角落。作为一名女性，Cate在执行任务时除了装备必要的常规武器外，还有许多女性常用的小玩意，如化妆刷、口红、香烟、打火机等等，它们都装在Cate随身携带着的小包内。可不要小看了这些小东西，它们经常会起到意想不到的作用。



HIGHLIGHT

《无人永生》在内容和表现方式上和前不久推出的第一人称射击游戏《佣兵战场》(Soldier Of Fortune)非常相似，主要区别在于它的主角是一位女性，可惜这不是第三人称游戏，我们的Cate小姐没有向玩家展示英姿的机会了(不知她的身材和Lara相比如何？)，但不管怎么说，女性主角的游戏对于玩家来说，总是拥有相当吸引力的。



游戏名称：Deus Ex
游戏类型：动作[AC]
制作公司：Ion Storm
上市日期：2000年7月
期待程度：★★★★★

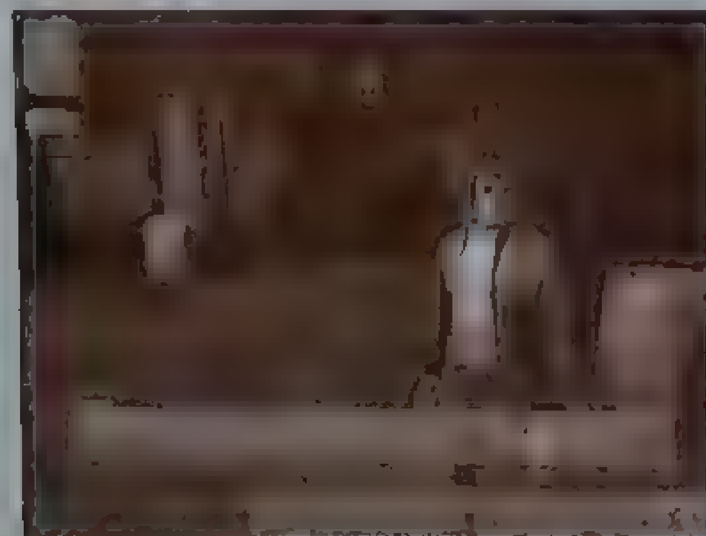
机械战神

文/流星雨 徐昱　编辑/石子

在今年的E3大展上，Ion Strom的新作《机械战神》引来了无数的议论之声这是一部融汇了多种流派风格的游戏，其引擎是《燃烧战车》和《虚幻》的结合体，其游戏特性则包含了动作、冒险和角色扮演的成分在内，玩家在游戏中可以清楚地看到《神偷》(Thief)和《网路奇兵》(System Shock)的印记，它就仿佛是个巨大的熔炉，让人有些摸不着头脑。

《机械战神》的故事背景设在不远的将来，大约50年之后。那时的世界并没有人们想象的那样光明，在势力庞大的财团和傀儡政府的统治下，瘟疫肆虐，恐怖分子更是试图利用瘟疫来达到他们的目的。游戏的主人公JC Denton，是UNATCO组织的一名优秀而特殊的成员，他的任务就是阻止瘟疫的蔓延。游戏从一开始就教育人们，不要见人就杀，要做和平主义者。如果玩家坚持自己主张，将会很快受到严厉警告，说不定还会被扫地出门

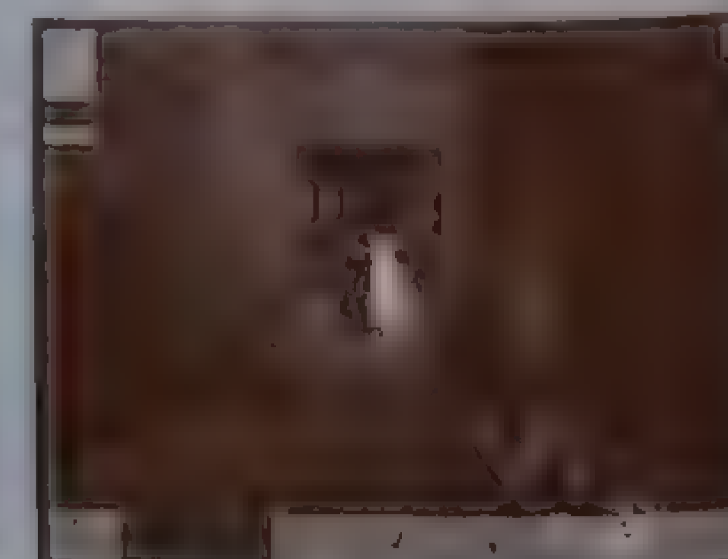



在组织中有许多有趣的人物，笔者最喜欢的是军械间里的超低老兵。

进入游戏后，玩家将会见到一个角色创建窗口。在这里，玩家可以选择自己满意的形象和初始装备、种族以及肤色。这些人物细节一旦选定，其特性便会自动加入游戏的全程设置中去。这是非常有趣的设计，由于游戏的过场电影也是基于游戏引擎制作的，因此，玩家会在所有的对话场景和小电影中，见到自己设计的主角的模样。



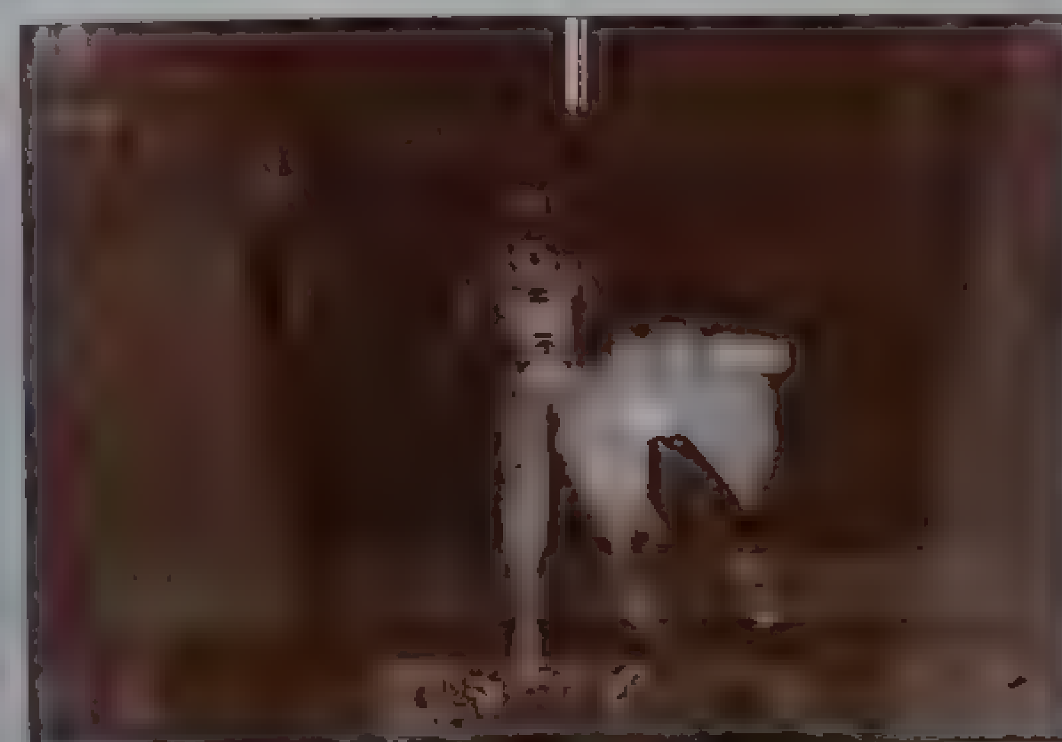
特别崇尚武力的玩家，可能会觉得不爽——《机械战神》中的战斗成份比纯射击游戏要精简得多。由于弹药的缺乏，大型枪战变成了躲躲闪闪的游击。其实，游戏中并不缺少火爆场面和大量的动作特技，除了随时可能发生的火拼之外，战斗过程也绝不是"瞄准—射击"那么简单。玩家将在游戏中真切地体会到各种枪械在使用上的差别，其中，瞄准和后座力都是需要考虑的因素。例如手枪和步枪，一个可以精确地瞄准，另一个则经常发生准星飘移（现实中没有人能稳稳地端着步枪不动）。看来，游戏对玩家战斗技巧的要求是很高的。制作组为此解释道："我们希望玩家在《机械战神》中，能像一个真正的枪手那样观察和思考。"同时，游戏的爆破场面也是模拟现实制作的，环境的不同使爆炸效果存在着显著





差异。比如开阔地带与狭长走廊，爆炸后所波及的范围就有很大的差距，因此在炸弹引爆之前，一定要注意保持安全距离，否则……后果自负。

《机械战神》的RPG成份，使主角可以得到提升技能和改善自身的机会。另外，一些武器也会在升级之后变得越来越好用。比如警棍，初期只能用于背后偷袭，而在最终级时则能从任意角度打击敌人。游戏中最特别的设计是防御炮塔，它们有多种状态表现，如：瞄准敌人、攻击友军、攻击全体和休眠等等。另外一个有趣的武器是麻醉飞镖，当玩家用它们来偷袭敌人时，敌人中镖后的表现相当可笑：他们先是惊慌地到处乱跑，然后开始一阵疼痛的抽搐，随后昏倒在地





"凡事都以和平的方式解决"，这在暴力的世界里并不是容易的事情。因此，为了迎合玩家的心理，《机械战神》中几乎所有的问题都有多种解决方式。例如：电脑黑客在面对一扇由密码封闭的门时，会用电脑来破解密码；而一个武器专家，则更乐于选择爆破的方式解决掉面前的障碍；不同性格的人，很可能就某个问题给出截然相反的对策，而这些行动也将对游戏进程产生长期的影响。这种开放思维式的游戏策略，也使游戏因此而乐趣大增。

在AI方面，《机械战神》比《神偷》更胜一筹。那些聪明的敌人，会根据自己的所见所闻作出不同的反应，甚至会在背地里讨论一些很实际的问题，比如钱、派别以及一些传闻。更重要的是，他们能够根据周围的形势来决定采取何种应对方式，当他们落单时，是绝对不会一听见响动便贸然出手的。这些狡猾的家伙会对玩家的实力进行评估，当玩家以不同的健康状态面对他们时，所得到的反应也是完全不同的。在《神偷》中，如果偷袭动作够快，可以一次处理掉很多守卫，而在《机械战神》中，往往很难达成目的。这些敌人并不会傻到坐以待毙的地步，他们会趁机逃跑或是在倒下之前拉响警报，即使全部杀掉灭口，也要小心处理尸体，否则还是会被人发现。

从视觉效果来看，尽管《虚幻》引擎已经有把年纪了，但游戏画面依然令人赏心悦目，并且互动性极佳。当玩家蹑手蹑脚地绕过敌人营地时，一定希望自己象猫那样轻巧，不想，突然碰倒了几只罐子，那金属撞击地面时的尖利声响，突如其来地刺激着玩家的听觉，令人心跳加速。随着游戏的进行，玩家很可能会越来越痛恨起鸽子来，它们无处不在，总是被人吓得四处乱飞，立刻就把主角的位置暴露给了敌人。金钱对玩家来说是很重要的东西，除了购买新装备和通过路边的自动贩卖机购买补充体力的糖果和饮料外，也可以用钱收买线人，获取消息。主角的体力下降到40以下时，会出现视觉模糊的现象，就算举枪也打不到敌人，这时如果没有贩卖机，就只能借助周围的资源暂时性的恢复体力，笔者在试玩时，就经常落魄到只能喝喷泉里的水的地步。

HIGHLIGHT

毫无疑问，《机械战神》是款值得期待的作品。混合了动作、冒险、角色扮演的多重元素，加上开放式的剧情，多选择的进程，真实的游戏互动性，使我们有理由相信，这个崭新又多变的世界将会给玩家带来更精彩的游戏体验，今年夏天，FPS(第一人称射击游戏)的新霸主也许就是它了。

帝国时代II 征服者

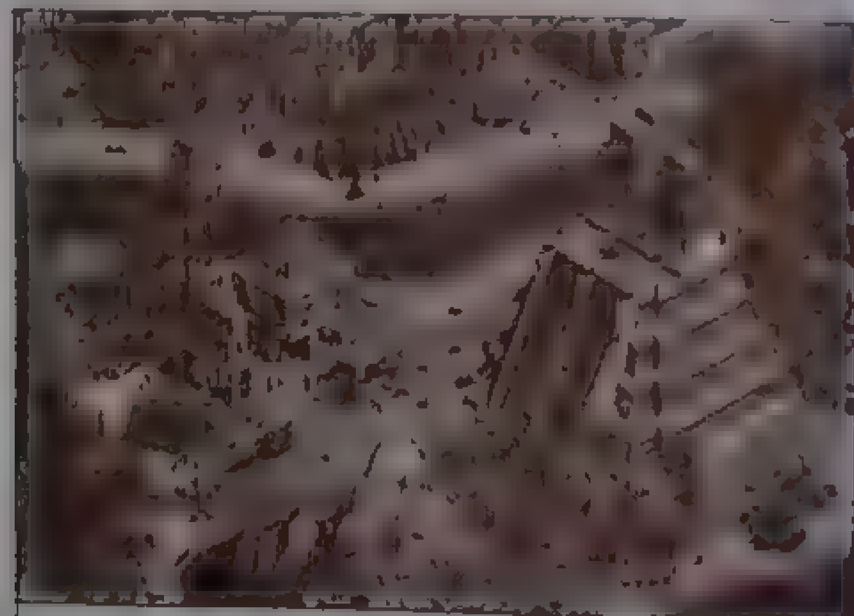
游戏名称：Age of Empires II The Conquerors
制作公司：Ensemble Studios
上市时间：2000年秋季
期待程度：★★★★★

文/枫茗轩　今心　编辑/石子

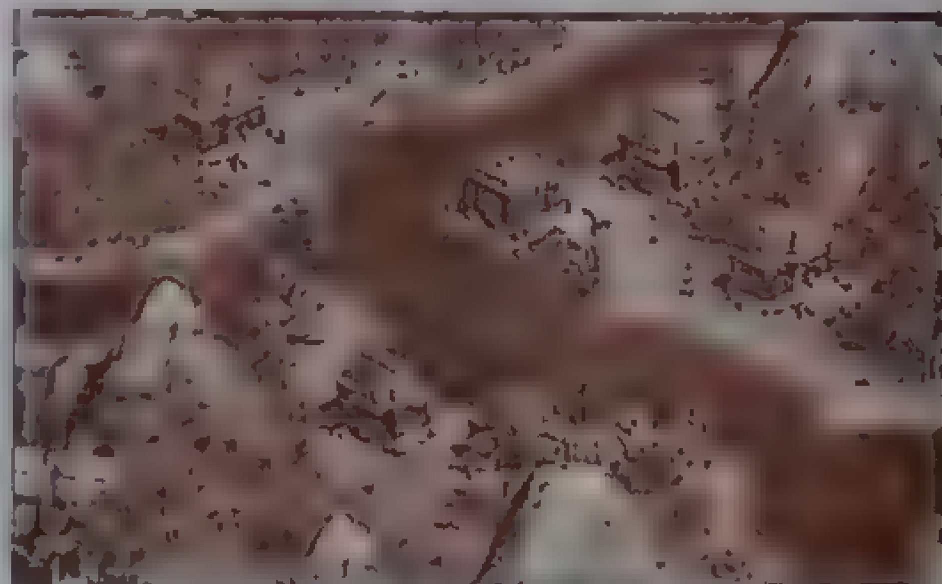
热热闹闹的5月，E3大展的微软展台前，以醒目的位置摆放着他们最新的拳头产品《帝国时代II征服者》。作为《帝国时代II》的正式资料片，它将继续以历史和民间传说中的传奇战役为蓝本，再现那些壮观而惨烈的战争画面

新的文明，新的世界

第一次进入“征服者”的世界，你会发现原本已经热闹非凡的“民族大家庭”里，又多了5个兄弟。显然，欧亚大陆不再是帝王们唯一的战场，玛雅人(Mayans)和阿兹特克人(Aztecs)的出现，使《征服者》的战役扩展到了神秘的南美洲。同其他文明种族一样，新大陆的主人们同样有着无比灿烂的文明历史。随着游戏中时代的发展，那些栩栩如生、令人叹为观止的宏伟建筑，将逐渐矗立在玩家的眼前。取材于南美古文明遗迹的建筑风格，使得玛雅人和阿兹特克人的帝国成为玩家一饱眼福的地方



除了以上的两个种族外，游戏中的另外3个新种族有：阿兹特克人和玛雅人的死敌——贪婪的西班牙殖民者(Spanish)；中国的近邻——16世纪末处于日本威胁之下的朝鲜人(Koreans)；最后则是中国历史上最凶悍的民族——尚武的匈奴人(Huns)。游戏中，强大无比的匈奴骑兵绝对是其他种族的“噩梦”，尤其是对那些欧洲民族而言(想当初被汉武帝逐出大漠的匈奴人被迫西迁，由此引发了欧洲史上第一次“黄祸”，而后来横跨欧、亚、非三大洲的奥斯曼帝国，也是由匈奴人的后裔建立的)。



同时，游戏中也出现了南美大陆所特有的生物群落，如凶猛而狡猾的美洲豹和供人狩猎的火鸡等等。

新的技术，新的兵种

新的种族必然带来新的技术，而新的技术又必然导致新的兵种和武器产生。由于玛雅人和阿兹特克人不善马术，因此他们无法生产出机动力强的骑兵部队，取而代之的是名为“飞鹰战士”(Eagle Warriors)的特种部队。这是名副其实的快速反应部队，能够用令人难以置信的速度奔赴战场。

在技术方面，有些研究是同类民族所共同掌握的(划分的依据主要是地理分布及宗教信仰)，例如“神权”(Theocracy)，它将显著提高僧侣的团体作战能力。当玩家指派一队僧侣召唤敌方部队时，他们通常会使用车轮战术，轮流吟诵咒语，从而保持一种不间断的精神攻势，直至摧毁敌方的精神防线。

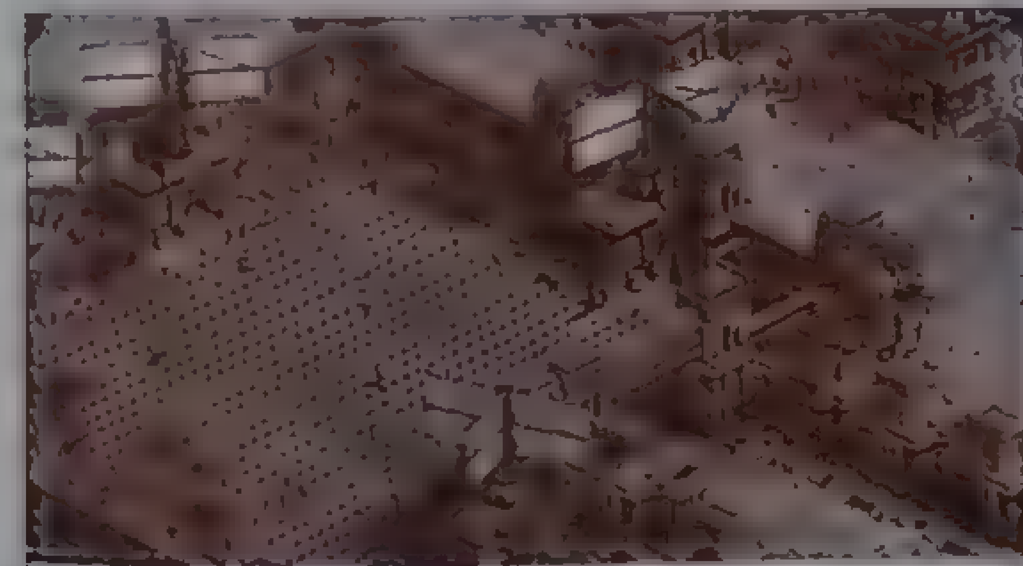




当然有矛就有盾，“异教徒”(Heresy)就是其他种族为对抗“神权”而研制出的一种近乎残忍的新技术。一旦玩家所控制的种族拥有了此项能力，那么己方所有遭到敌方僧侣召唤的部队会立即自杀以示忠诚，换句话说就是：“我失去的别人也得不到”。

除此之外，那些擅长弓箭的种族将可研制出一种名为“指环”(Thumb rings)的新装备，凭借它即使是一名普通的弓箭手也能够同时射出2至3支箭(奇怪！什么时候“诸葛弩”的技术传到外国去了？！)

另外，每个种族还至少拥有一项独一无二的“专利技术”。例如：阿兹特克人的特殊技术将赋予步兵额外的攻击力；玛雅人则会依靠自身的能力强化士兵的防护力。这些特殊技术，最终导致了特殊兵种的出现，在目前游戏所公布的资料中，最让人感兴趣的当数朝鲜人的海上精英“龟甲船”(Turtle Boat)了。而在陆地上，朝鲜人还有第二种独门兵种——投石战车。当然，为了达到游戏的平衡，以前出现的老兵种也将借助新技术提升自己的等级，如长矛兵能够升级成为戟兵，轻骑兵升级为重骑兵等等。



新的模式，新的剧情

为使《征服者》具备更多的新意，游戏开发者还特别为游戏增加了3种全新的多人游戏模式。它们分别是：

奇迹竞赛(Wonder Race)

这种模式非常适合那些“爱好和平”的玩家参与。在这里，没有战争的紧张与残酷，玩家所要做的就是尽其所能地发展本方的经济和技术，以最快的速度收集升级换代所需的一切资源，直至抢先建造出奇迹。

奇迹保卫(Defend Wonder)

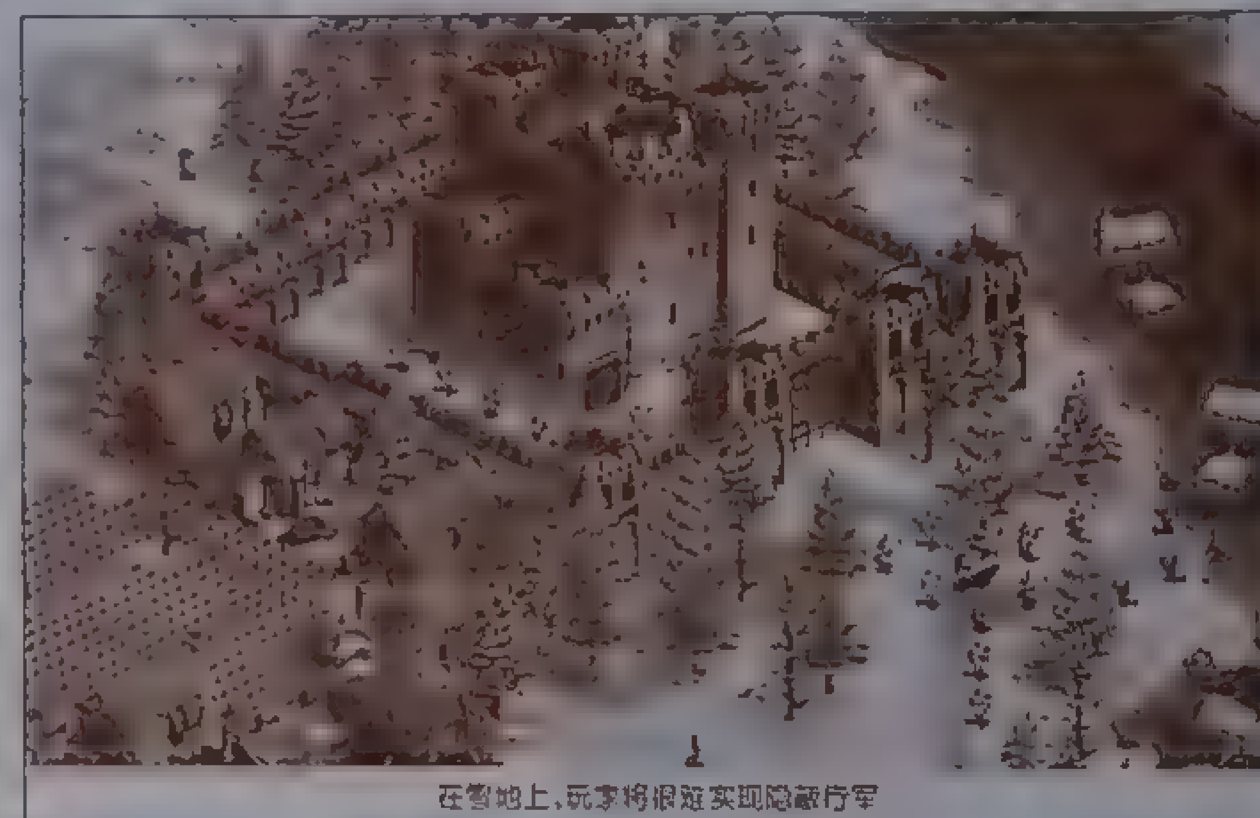
在此模式下，在某个种族的领地内会非常“幸运”地拥有一个现成的奇迹，而其他种族则一无所有。游戏的目标非常明确——拥有奇迹的一方及其盟友，必须竭尽全力保卫奇迹的安全；另一方的玩家，则要想方设法地将奇迹摧毁。

占山为王(King of Hill)

与“奇迹保卫”模式有些类似，不同的是在游戏开始时，任何一方都不拥有现成的奇迹，唯一的奇迹隐藏在地图上的某个角落。玩家的任务，就是尽快确定奇迹的位置并占领它。如果玩家能够在规定时间内抵挡住其他种族为争夺奇迹而发动的疯狂攻势的话，就能赢得最终的胜利。

在有关阿芝台克人和玛雅人的剧情任务中，玩家还会发现地图环境也与过去大相径庭。丛林，这种崭新的地形模式将出现在游戏当中，另一种新地形将是位于北欧的雪地。

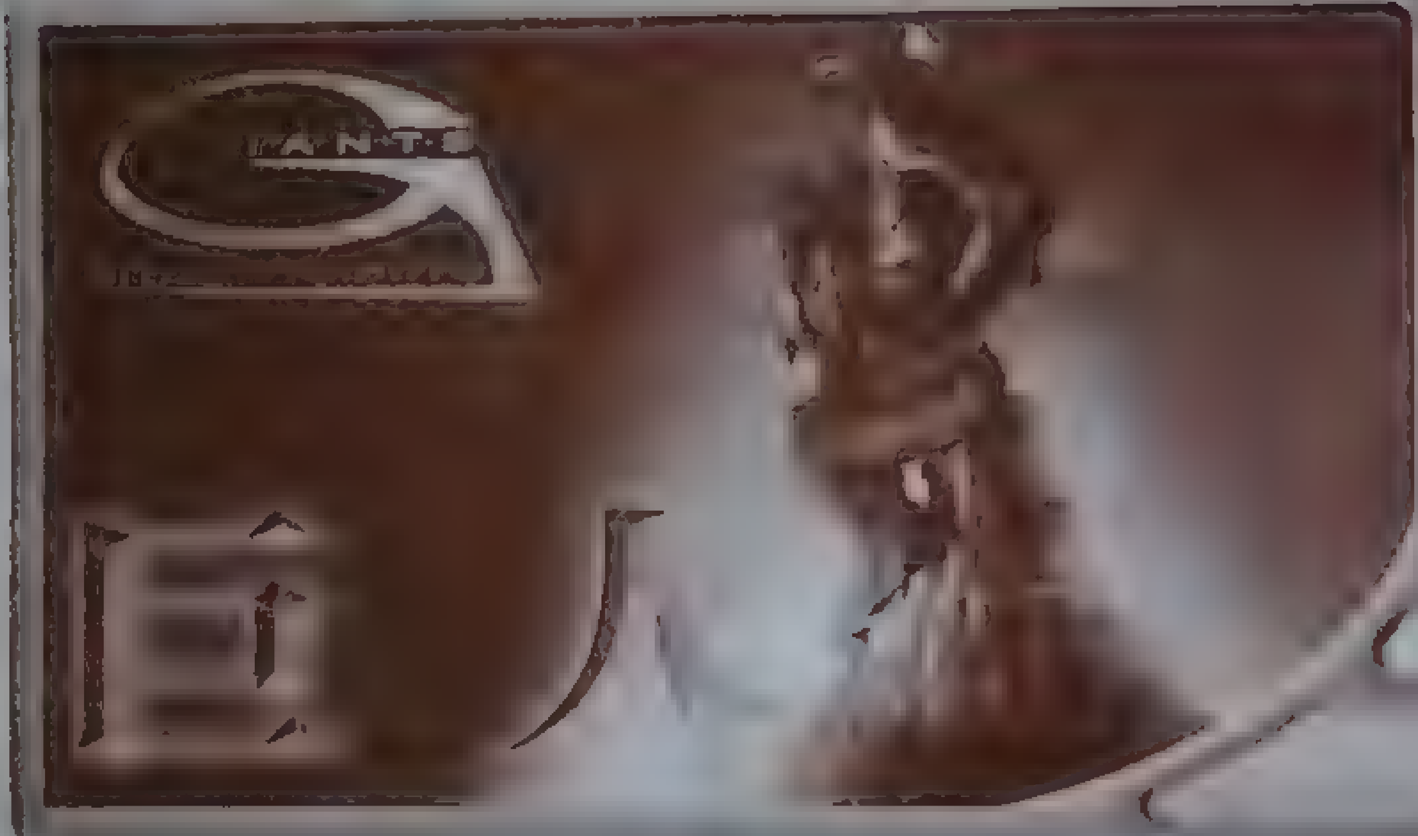
虽说多人对战是《帝国时代》游戏的精髓，但游戏制作者还是为玩家编排了4个历史背景截然不同的单人战役剧情，所涉及的对象主要是新增的5个种族，想必那些喜爱世界史的玩家会对其产生浓厚兴趣的，至少笔者就是其中之一。



在雪地上，玩家将很难实现隐蔽行军

HIGHLIGHT

如果说“视窗”操作系统和Office办公软件，是微软公司在世界IT领域里赖以称霸的王牌武器的话，那么《帝国时代》系列游戏，自然就是体现微软在电脑游戏制作领域方面实力的“旗舰”级产品了。对于这款即将面市《帝国时代II征服者》，相信众多玩家同笔者一样，都期盼能早日一睹其迷人风采。



游戏名称：Giants: Citizen Kabuto
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：Planet moon
发行日期：2000年10月
期待程度：★★★★

文/流星雨　徐罡　编辑/石子

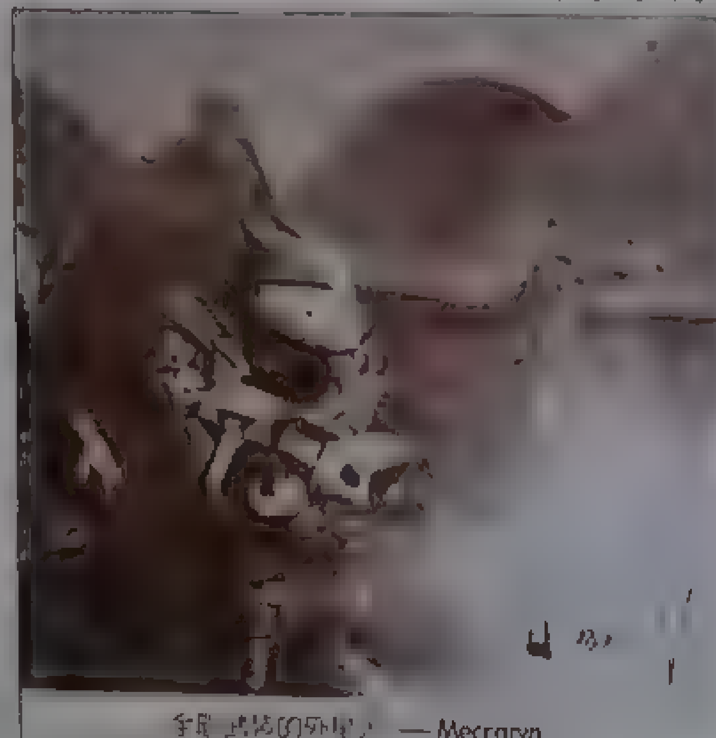
一个100英尺高的巨人独自坐在一个小岛上，注视着宁静得出奇的大地和他的牛群。天蓝的海岸线包围着连绵起伏的群山，海鸟在蔚蓝的天空中翱翔，各种奇形怪状的海洋生物在水中穿梭，海浪犹如一个温柔的女子摆弄着她的裙摆，白云从头上掠过，不时地投下斑驳的阳光，照在自由散漫的牛背上……

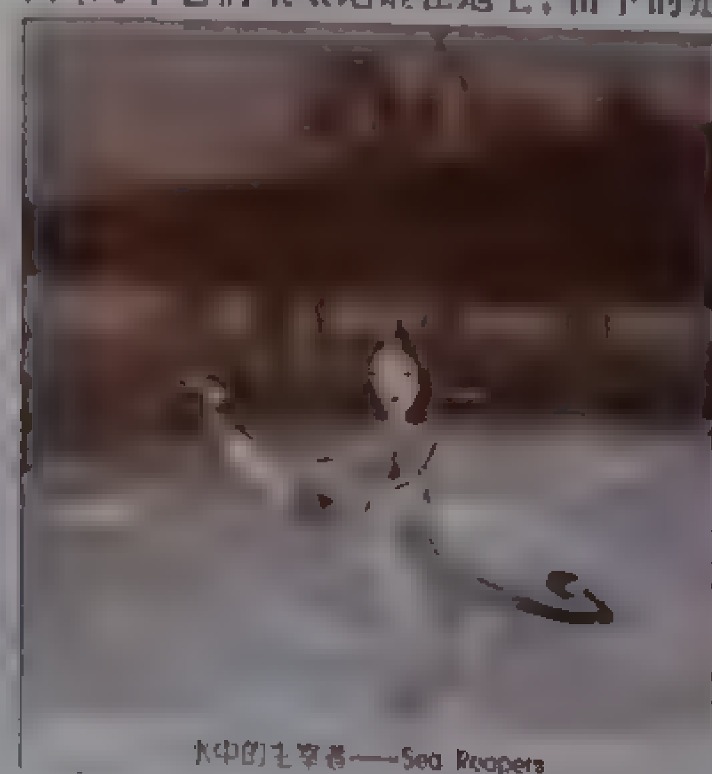


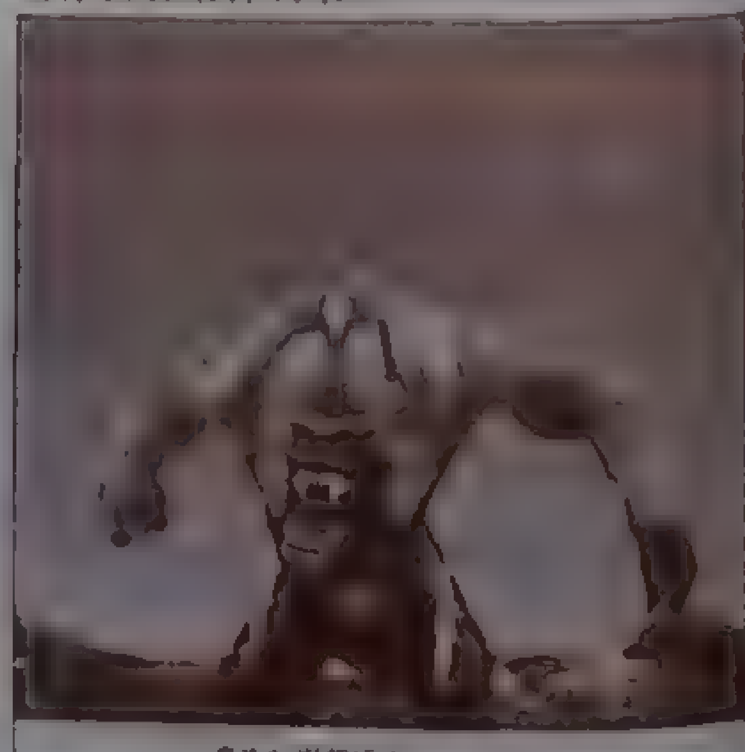
巨人看上去有些心烦意乱，因为有一艘太空飞船降落在了牛群的附近。这群外星人自称是麦卡林（Meccaryn），他们携带着大量的科技踏上了这个技术水平落后的星球　于是，令人意想不到的事情发生了　这群自命不凡的人，一出现就开始屠杀无辜的牲畜　这是巨人无法承受的，他迈开沉重的脚步朝着来访者走去，沙地上留下了长长的一串脚印……一场战斗不可避免地发生了，星球上到处都是子弹和激光的嘶鸣声。大地被激怒了，它升起一股龙卷风直冲云霄　龙卷风吹倒了一切，将麦卡林和牛群一同带到了漩涡之中，然后消失得无影无踪　不多时，所有被卷走的东西都回来了，它们重重地砸在地上，留下的是鲜血和骨骸。

以上就是我们将在这款名为《巨人》的3D冒险游戏中所要目睹的事情。它看上去充满了奇幻色彩，故事的题材既不是一篇小说，也不是一部电影，而是一场活生生的战斗，外星科技和原始生物的对抗，高大的巨人与矮小对手的比拼，无论对玩家的视觉承受力还是理解力，这都将是一场挑战

在游戏中，玩家将会见到3种智慧生物。除了拥有高科技武装的外来客麦卡林，和住在小岛上的巨人卡布托（Kabuto）之外，还有生活在小岛周边海域里的雌性生物——海洋收割机（Sea Reapers）。这3个种族都有各自的特点，同时彼此之间也存在着某种联系


全副武装的外星人——Meccaryn

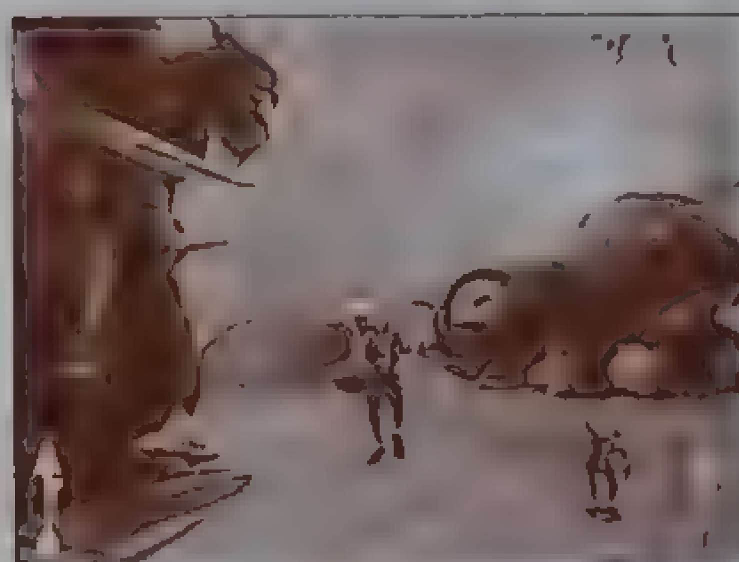

水中的主宰者——Sea Reapers


高大凶悍的巨人——Kabuto

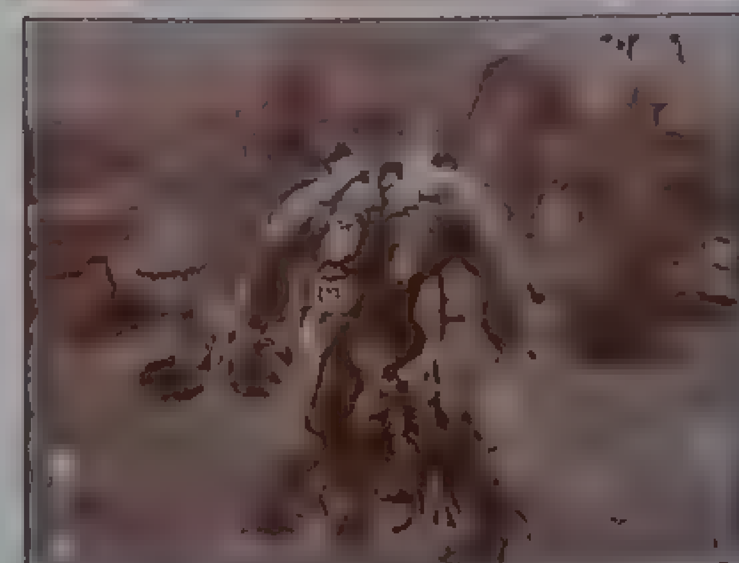
巨人[illegible]不费吹灰之力将敌人和建筑[illegible]，但是由于身躯太过庞大（比其他生物[illegible]高出10几倍），而使他们的行动力[illegible]迟缓　在亲眼目睹了屠杀的场面之后，卡布托的眼中充满了仇恨和凶残的光芒，他不再信任任何人，只信任自己用泥土亲手制造的30英尺高的奴才。他能够将敌人一口吞下或者用别在皮带上的巨型棍子猛击敌人　每个巨人在攻击时都各有绝招，唯一的缺点是他们的脚不能离开土地，因为那是他们力量的源泉。

海中收割机是一个具有魔法能力的种族，同时也是卡布托的制造者。她们总是以虚无的精神体的形象出现，拥有预知战争的能力，并可以制造杀伤力极大的龙卷风，利用风的力量及自身特质，她们的行动速度比卡布托和麦卡林都快。她们具有的自然力量能在片刻将敌人化为碎片。"特尔菲"是海中收割机中最年轻而且最天真的一个，尽管她不赞成同胞的行径，但是对战争的细节却一概不知





被视为入侵者的麦卡林方，由5个配备了高科技武器防御系统的外星人组成，他们是巴子、特尔、高登、雷戈和本尔特。这些人本打算在这个星球的小岛上修理他们的飞船，不想却激怒了巨人，引发了一场战争。协同作战，是决定麦卡林能否获胜的主要因素。他们必须组队行动，利用技术上的绝对优势征服世界。



另外，游戏中还会出现一些中立的生物，其中，对玩家有帮助的是一个和平却又胆小的民族——斯马特斯。他们造出的东西非常有价值，如果玩家能够善待并保护他们，就会得到赢得他们的额外经验点数和幸运值，并获得有用的武器和基地。笔者认为，游戏中最有趣的生物是斯马特斯制造的身高30英尺的"大象"，别看它们长得不怎么好看，但对作战却有很大的帮助，特别是当这些象的背上驮着射程很远的炮塔的时候。



《巨人》的单人游戏模式，为玩家准备了连续30场原始世界的大规模战役，以考验玩家的统率力。游戏提供了多级难度，供初学者或高手选择。同时，它也支持局域网及Internet的多人游戏模式。在多人模式中，玩家可以选择任意一个种族与朋友们展开激烈的对战，并用行动来证明只有自己的种族才是这个世界中最强的生物。

游戏的其他特点还有：允许玩家根据自己的喜好随时切换人物的视角——第一人称或第三人称；提供地图制作工具，供玩家自行编辑设置战役地图，过把DIY瘾。另外，制作组还聘请了曾为电影《X档案》配乐的Mark Snow担任游戏的音乐总监，着重渲染神秘莫测的异域风格。细腻精致的3D游戏画面配以激荡人心的音响震撼，《巨人》的世界实在令人神往。



HIGHLIGHT

虽然《巨人》对玩家的系统配置要求并不是很高，但它在音效及画面上的表现却都是无与伦比的（我们可以从游戏的画面中领略其视觉的冲击力）。这是因为，《巨人》的制作组正是制作了3D射击游戏《MDK》的原班人马，他们的实力众所周知。相信不久的将来，喜欢3D冒险类游戏的玩家，一定会为此疯狂上很长一段时间的。

地球帝国

Empire Earth

游戏名称：Empire Earth

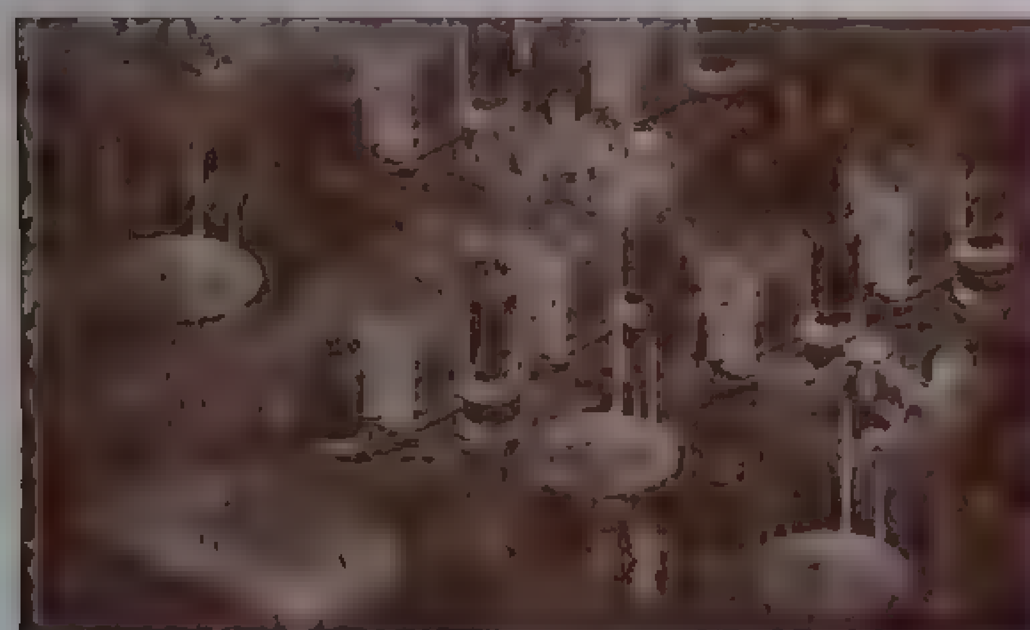
游戏类型：即时策略

制作公司：Stainless Steel Studios

上市时间：2001年初

期待程度：★★★★

文/枫茗轩　今心　编辑/石子



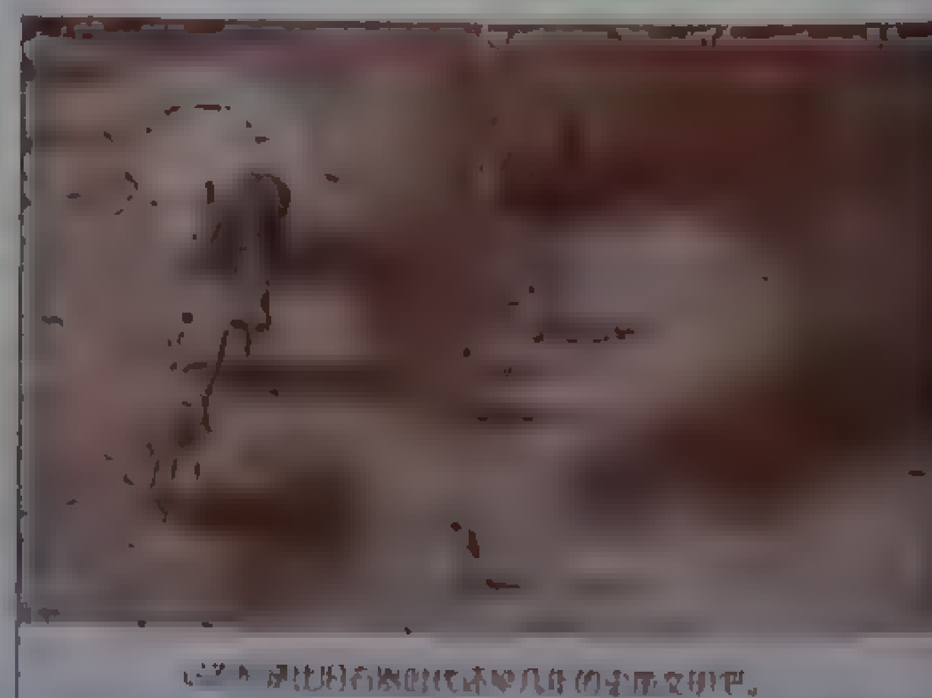
这就是地球未来的繁荣景色吗？！

玩过《文明》和《帝国时代》的玩家，可以轻易地比较出两款游戏之间的差别：在游戏形式上，一个是回合策略类游戏中的绝对经典，另一个则是即时策略游戏领域的翘楚；在游戏内涵上，一个是包含了人类上下5000年的文明史，另一个则展现了其中的片段。很久以来，笔者就希望有人能将《文明》与《帝国时代》整合成一个游戏。幸运的是，这个愿望居然很快就可以实现了。一款集《文明》与《帝国时代》的特点于一身的游戏，在今年的E3大展上初次露面，它就是由Sierra公司旗下的Stainless Steel Studios小组负责开发的大型历史模拟即时策略游戏《地球帝国》。

《地球帝国》将整个人类历史细分为12个阶段：旧石器时代、新石器时代、铁器时代、青铜时代、黑暗时代、中世纪时代、文艺复兴时代、帝国时代、工业时代、原子能时代、信息时代和亚微米时代。与其他同类游戏一样"战争"与"发展"是贯穿游戏始终的主题，军事与经济相辅相成，两者缺一不可。



这些现代化装甲，看上去就像是由甲虫进化而来的。(笑)



在单人游戏中，玩家可以选择战役和剧情两种游戏模式。制作者设计了3个大型战役，每场战役包含10个以上的剧情任务。值得一提的是，所有战役和剧情任务都是以真实的历史事件为基础，玩家将在游戏中接触到许多影响人类历史发展方向的著名战役：古迦太基人的战争、拿破仑征服欧洲、第一、二次世界大战……等等。另外，在游戏专门设计的教学任务中，玩家将有充分的演练空间。这些任务具有非常明显的时代特征，单从那些科学技术装备上就可以知晓，比如玩家刚在一个任务中学会生产骑兵，转眼就会在另一个任务中看到巨大的B－17"空中堡垒"轰炸机飞行在蔚蓝的天空中。

《地球帝国》的多人游戏模式几乎与《帝国时代》完全相同，玩家同样可以在"死亡竞赛"中同电脑或人类对手大干一场。至于获胜的方式，则全看玩家喜好，除了"争强斗狠"之外，也可以"以德服人"——大力发展经济及科技直至创造出人类各历史阶段里的文明奇观。





《地球帝国》设置了包括希腊、法兰西、德意志、西班牙等等在内的12个文明种族。如果玩家还不满意，也可以根据自己的喜好创建中意的文明种族。游戏的兵种设计参照了《文明》的特点，总共将有150大类。遗憾的是，《地球帝国》中并没有各种族特殊兵种的设定，但是，游戏的另一特点将会弥补这个缺憾，那就是庞大的兵种升级系统。当玩家的文明进入新的历史时期后，几乎所有的兵种都可以跟着升级，转化为更先进的作战单位。制作者表示："虽然游戏中的作战单位只有150大类，但如果算上升级后产生的具体武器装备，那么数量将达到2500种之多(相当惊人！)。从原始的投石车，到现代化的F－15喷气式战斗机，直至科幻小说中描写的机器人和太空飞船……"同时，游戏采用的这种升级系统，将直接造成只有在《文明》中才会出现的奇异现象——一支现代化装甲部队面前的对手，竟然是还停留在冷兵器时代的骑兵部队。

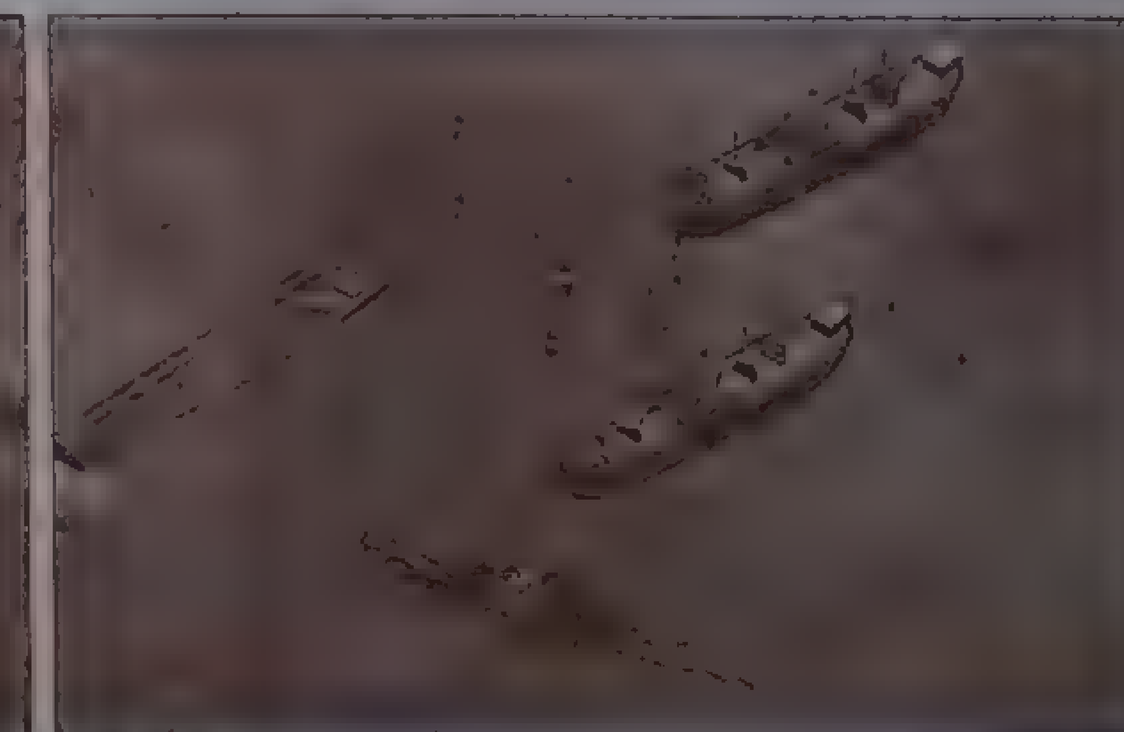
过去，无论是《文明》还是《帝国时代》，游戏往往只是强调科学奇迹对文明种族发展所起到的巨大推进作用，而忽视了人的作用，笔者这里所提到的"人"当然是指那些赫赫有名的历史人物，而在《地球帝国》中，只要玩家所选择的文明种族发展到一定的阶段，具备了一定的条件，那么本民族各个历史时代的英雄人物就会诞生，并给本民族的发展带来额外的推动力，这些著名人物包括：汉尼拔、凯撒、伊丽莎白女王、拿破仑、邱吉尔、巴顿、隆美尔等等，毫无疑问这将成为游戏区别于《文明》和《帝国时代》的显著特征。

出乎笔者的意料，游戏制作者并不打算在游戏中使用时髦的全3D图形技术，实际上游戏的画面风格将似于《横扫千军》，按制作者的解释，他们将把增强游戏的可玩性作为首要目标，游戏图象只能放在第二位，他们相信所有成熟的玩家都会接受这番"良苦用心"。然而事实怎样？只有在游戏上市后才能得知。

HIGHLIGHT

《帝国时代》终于遇到了强劲的竞争对手，在整个E3大展期间，这款由Sierra公司代理出品的《地球帝国》与《帝国时代Ⅱ：征服者》大唱"对台戏"，相近的游戏风格决定了两款游戏必然将在未来的游戏市场上展开激烈的竞争，鹿死谁手现在还很难下结论，玩家们不妨拭目以待。







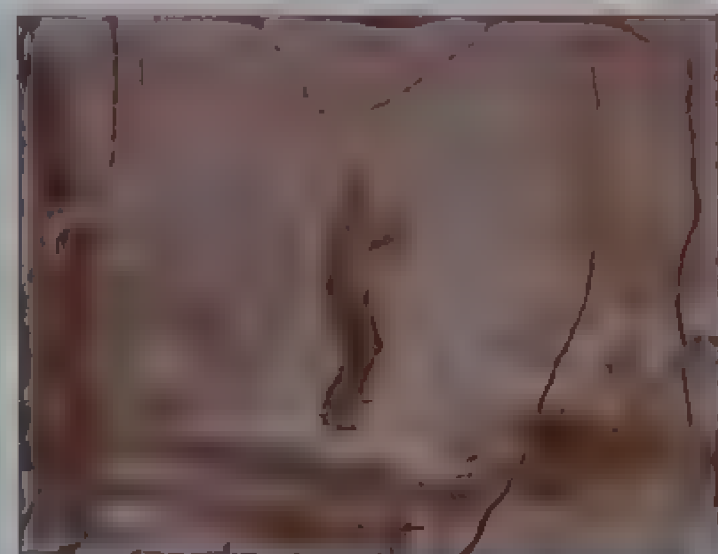
游戏名称：Alone In The Dark The New Nightmare
游戏类型：动作冒险[AC/AD]
制作公司：DarkWorks
上市时间：2000年4季度
期待程度：★★★★

文/枫茗轩　今心　编辑/石子

流星时空

当CAPCOM公司的《生化危机》系列游戏象影视剧般层出不穷的时候，当KONAMI公司的《寂静岭》以无比的恐怖震撼着玩家心灵的时候，作为恐怖冒险游戏先驱的《鬼屋魔影》却一代不如一代，早已失去了夕日的辉煌，着实令人为之扼腕。

其实，《生化危机》和《寂静岭》的问世，多少是受了《鬼屋魔影》的启发。在这之前，只有《鬼屋魔影》堪称是真正的恐怖冒险游戏，它的成功在于：初次使用3D人物造型和固定的跟踪视角、预先渲染的场景与音乐完美融合、利用文字与景物的心理暗示作用，使恐怖无处不在。这些只有电影里才有的恐怖震撼，曾使无数玩家为之疯狂。然而，随着游戏制作水平的提高，《鬼屋魔影》出到第三代，其始终不改的画面和进行方式早已远远落后于时代了，虽然恐怖气氛的营造并非单



靠外在的声象优劣，但要真正的吸引玩家们的视线，这些内容也是绝对不可缺少的。看来，大胆而彻底的变革对《鬼屋魔影》来说，尤为重要。我们下面要介绍的《鬼屋魔影》系列第四代《梦魇重生》，正是在这种期待变革的压力下诞生的，因此也格外地引人注目

新游戏的开发工作，由Infogrames旗下的DarkWorks制作组担当。他们表示："新游戏的制作宗旨是：真正成功的恐怖冒险游戏必须是绝妙的故事情节、刺激的画面背景和恰如其分的音响效果的完美结合。"在DarkWorks看来，《生化危机》的总体制作水准相当不错，但其游戏重点却全部集中在主角与僵尸和怪兽的搏斗上，其中包含了太多的动作要素，而这一点并不适合以解谜为主基调的鬼屋系列。因此，制作组更倾向于将《梦魇重生》定位在动作冒险并重的传统范畴之内。为此，他们在正式制作游戏之前就定下了一系列的设计基调：游戏的故事背景将安排在现代社会；突出游戏名称所赋予游戏的特别含义，整个游戏将在黑暗的环境下进行，"在黑暗中寻求光明"将是本次游戏的主题；与《生化危机》采用的紧张追杀模式不同，游戏将力图通过抽丝拨茧式的剧情发展配合以精妙的谜题设制，给人以全方位、不同程度的恐怖感受。





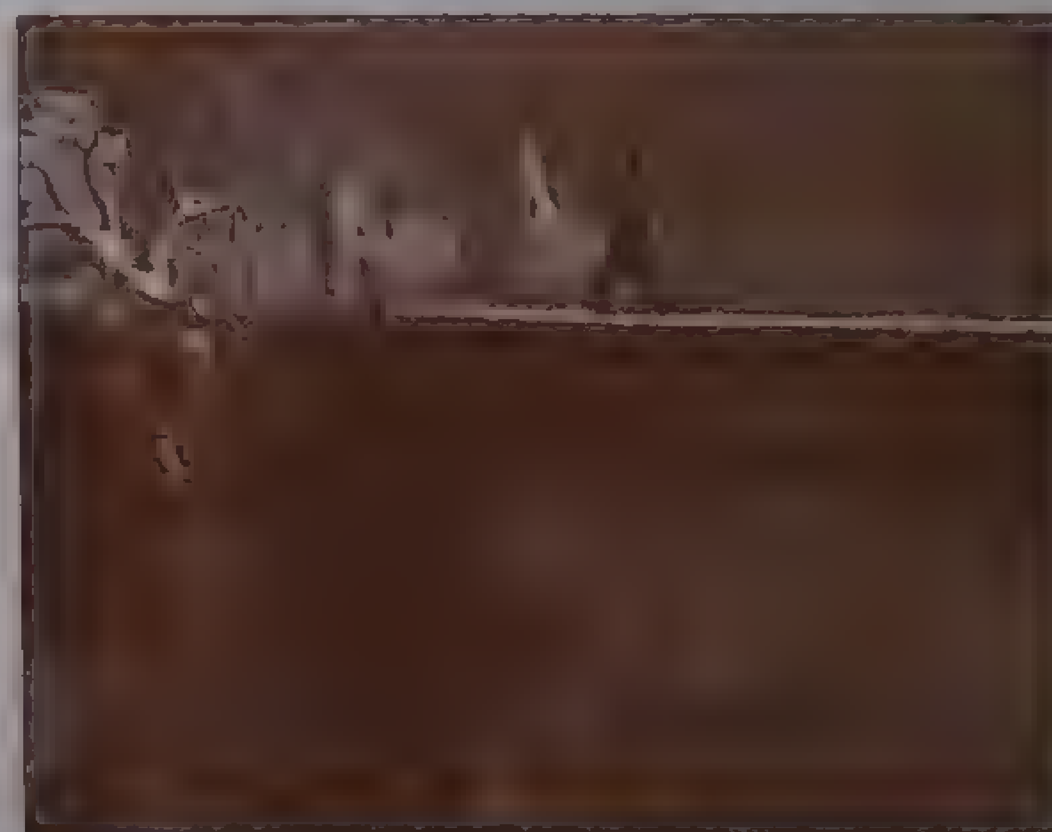
《梦魇重生》中包括两位主角——侦探Edward Carnby和Aline，以及10多位NPC。故事开始于一次神秘的谋杀案，Carnby的好友突然在缅因州外的一个小岛上亡故，Carnby本能地认为朋友的死，存在着某种问题。于是他来到小岛探询



究竟……游戏中，玩家将体验到两个不同身份的人所经历的截然不同的冒险故事，并从他们身上了解到整个游戏剧情的始末。两位主角Carnby与Aline，将在同一时间展开冒险，并且相互影响，但却自始至终都无法碰面。

游戏的另一个特点是，玩家在整个的冒险过程中不会"有幸目睹"到任何怪兽的真面目。正如前面提到的那样，游戏的主题在于光明与黑暗的搏斗，因此，在游戏的大部分时间里玩家将完全置身于黑暗之中，而黑暗正是恐怖之源，这也不由得让笔者想起了日本著名的恐怖冒险游戏《D之食桌》的制作者饭野贤治说过的一句话："看不见的远比看得见的更让人恐惧！"

在黑暗中，共有18种形态与习性各异的怪兽隐藏于各个角落，伺机"吓唬"玩家。对付这些家伙，普通的武器是不会奏效的，它们唯一的弱点就是怕光，因此，玩家手中的武器并不是各种火力凶猛的枪支，而是一些能够发出不同亮度光线的东西，比如手电筒。提到手电筒，笔者不得不将话题转移到游戏的另一方面，那就是游戏所采用的最新即时光影技术。由于在游戏的大部分时间里，手电筒是玩家唯一可以依靠的照明工具，为此DarkWorks公司特意召集了8位专业程序员负责即时光影效果的制作和处理，并且信誓旦旦地说，他们将会为玩家展示一个真实、迷人、同时又恐怖得令人窒息的黑暗世界。



音效同样是游戏不可或缺的重要组成部分，制作者保证说："游戏中所有的音效都将是非人工合成的自然声音。为此，我们花费了大量时间到户外实地录制游戏所需的总共55种音效。"至于背景音乐，DarkWorks更是聘请专业的影音人士为游戏谱曲，并且力图让其达到类似《黑客帝国》那样的音响震撼效果。

最后，也是最关键的一步就是对于游戏性的把握。为了照顾大多数玩家的利益，游戏不会为玩家设置过多的障碍，更不需要玩家为得到某件解开谜题的关键道具而疲于奔命，大多数情况下游戏中的谜题只会起到激发玩家兴趣的目的，而不是挫伤玩家的积极性。总之，游戏剧情复杂，但并不是以刁钻的谜题为基础，作为一个富有经验的玩家来说，完成整个游戏所需的时间大概不会超过20个小时，对于新手嘛，当然就会相应地有所增加。

HIGHLIGHT

其实，在游戏正式上市之前，光凭语言文字很难准确地对《鬼屋魔影：梦魇重生》做出真实的判断和评价，再多再好的评语都有待玩家自己去体验和证明。有趣的是，《梦魇重生》计划于西方传统的"万圣节"前夕发售，这还真是"闹鬼"的好时候呢。(笑)那么，就让我们慢慢地期待梦魇的降临吧！

流星时空



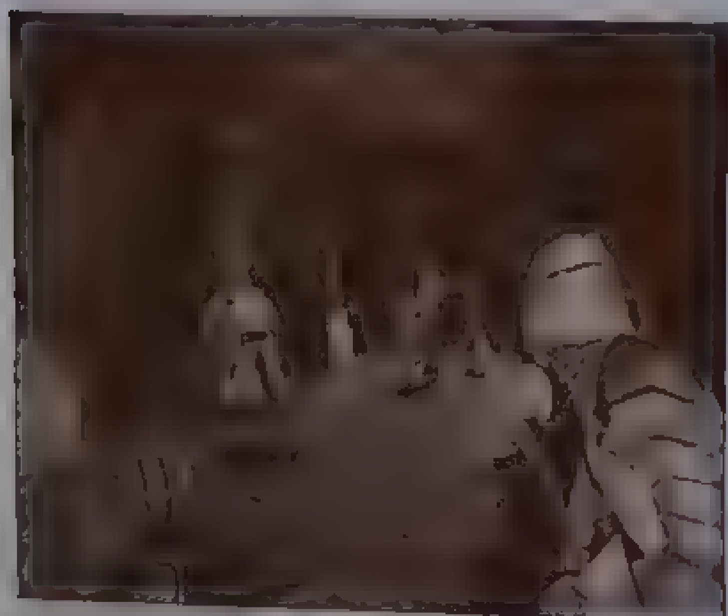
游戏名称:Legends Of Might and Magic
游戏类型:[illegible]
制作公司:New World Computing
发行日期:2000 年秋
期待程度:★★★☆

文/木头　编辑/石子

到目前为止,《魔法门》系列依然是3DO家族中最重要的一员。为了将它的名字继续发扬光大,继第二人称冒险游戏《十字军传奇》之后,3DO又在E3 2000上公布了新的《魔法门》衍生作品——《魔法门传奇》(亦有说法称其为《魔法门Ⅸ》)。

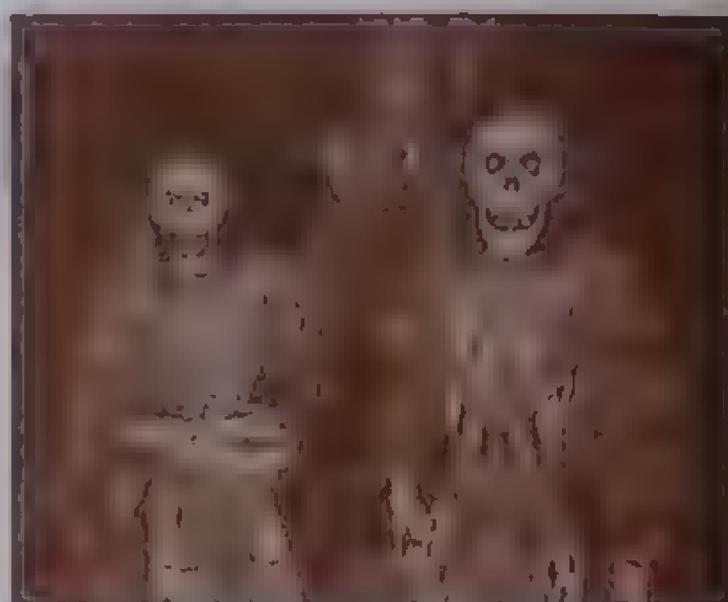
这是一款以连线对战为主的角色扮演游戏,采用了著名的Lithtech2.0引擎。目前,游戏只完成了多人连线模式,预计还有单人冒险部分会出现在游戏的正式版中。3DO声称:"制作《魔法门传奇》的意图是为了弥补《魔法门》系列在多人游戏方面的缺憾。"不过,和其它著名的多人游戏(如《阿斯龙的呼唤》(Asheron's Call))相比,《魔法门传奇》关注的范围要小得多,队伍成员之间的关系成为游戏的重点。

《魔法门传奇》的故事涉及到一个拥有时空传送能力的疯子,出于好奇,主角在前去探访时却因疯子的"失误"而被传送到王国顾问Zephram Dagrath那里,不过这却是在另一个世界中。主角希望Zephram能帮助他返回原来的世界,不料这家伙居然也是个疯子。这时,一位名叫Teldram的巫师出现了,经他提示,主角踏上了收集分布在4个不同世界的魔法宝石之路。



游戏中,玩家的冒险队伍最多由6人组成。为了不使旅途枯燥无味,游戏的"随机冒险生成系统"(Random Adventure Generator)会为玩家提供许多有趣的任务。另外,游戏还允许16名玩家通过Gamespy进行"死亡竞赛",如果嫌不过瘾,玩家也可以到游戏中的竞技场与怪物们(50多种)一较高下。玩家在每次冒险前都应先去镇上拜访Teldram,他会提供多条冒险路线给玩家。这些冒险路线的曲折程度取决于玩家的等级。同时,Teldram还会列出完成某项任务后所得到的报酬和提升级别,以及送给玩家某种具有特殊能力的物品,不过每次玩家的队伍中只有一人能获得这些东西。游戏为玩家提供了几条不同的故事线,每条故事线所包含的任务都不相同,但最终目的是一样的。玩家可能会被委托去杀死村子附近的怪物,从地下城、洞穴等危险的地方找回某件物品,救出或是暗杀某个重要人物等等。这些地下城或洞穴,都是由生成器随机生成的,所以每次进去都会有不一样的感觉。

游戏开始时,玩家必须选择一个自己满意的角色,然后是种族和职业。游戏中提供的职业主要有下面几种:战士



(Warrior),一群身体强壮但不会魔法的家伙;十字军(Crusader),和战士有些类似,但是会施展一些牧师用魔法;射手(Archer),是体质较虚弱的战士,只会用弓箭或少量元素系法术远距离攻击敌人;牧师(Cleric),有些格斗经验,但多数情况下都依靠魔法进行战斗;魔法师(Sorcerer),是真正的魔法斗士,尽管他们没有什么格斗技巧,但那可怕的法力却是任何对手都望而生畏的;德鲁依教徒(Druid),是牧师和魔法师的折中形式,虽然他们同时掌握着两种魔法体系,但却远不如牧师和魔法师专业。

HIGHLIGHT

3DO承诺《魔法门传奇》将更加注重游戏的结构,强调互相交流的以人为中心的多人游戏模式,而不是象《阿斯龙的呼唤》那样采用规模宏大的社会结构和开放式结局的游戏模式。不过,制作者所做的努力能否得到玩家的认可,只有时间最有资格回答。



游戏名称:Gangsters 2
游戏类型:策略[ST]
制作公司:Hothouse Creations
发行日期:2001 年 1 月
期待程度:★★★☆

文/木头　编辑/石子

对于《教父》这款游戏的名字,相信大家一定不会感到陌生。自从它问世以来,其销量始终保持直线上升,玩家的好评也是一直不断。此次,在广泛听取了玩家们的反馈意见之后,Hothouse着手展开了《教父 2》的制作工作。

《教父 2》从画面上看和前作很相似,但几处关键性的改动使两者大相径庭。其中最重要的变化是:《教父 2》被改成一款即时策略游戏了!游戏中唯一可以暂停的地方,就是每天例行的计划安排。当报纸显示完当天的重要新闻后,就是玩家制定一天计划的时间了。在确定一天的行动之后,游戏便进入即时状态,这时便再无法暂停游戏了(这里所说的"暂停"和使用暂停键是有区别的,暂停键只能使游戏完全静止而无法进行任何操作)。游戏另一处改进就是增加了家谱(Family Tree),这是玩家使用手下的重要依据。越靠近家族主干的家伙和玩家的关系越亲密,尽管这帮歹徒毫无信义可言,但重用一个与自己有亲戚关系的人,总比用一个和自己没什么瓜葛的家伙更令人放心些。另外,家谱中也会显示出这些手下所拥有的技能和经验点,玩家可以将能干的家伙拉进自己的家族,成为心腹。



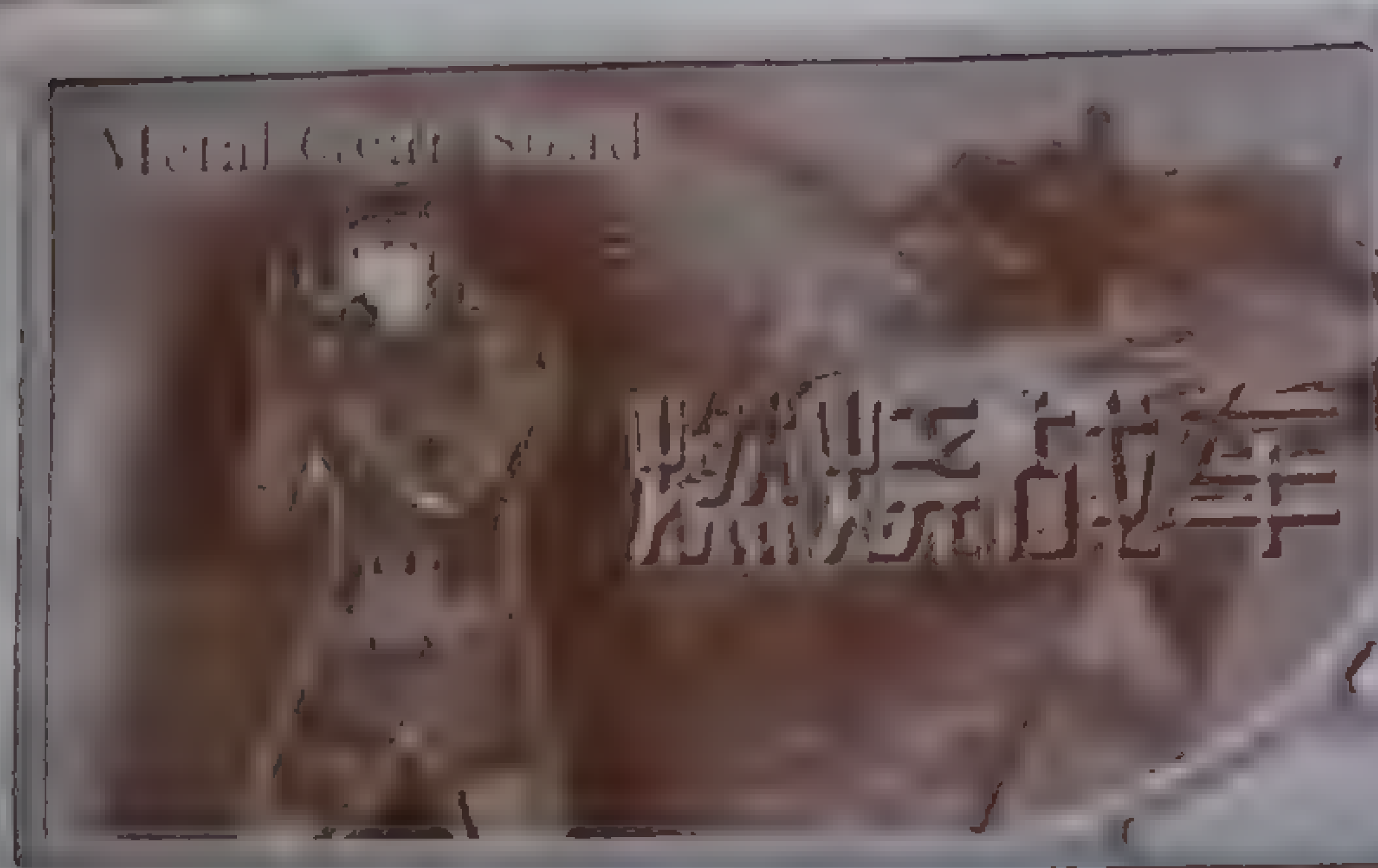
在《教父 2》中,玩家最多可以拥有15座城市的控制权。当然,这么多的城市不可能每座都亲自打理,玩家可以只管理其中几座重要城市,而将其它的交由亲信来治理。这些城市的经济、交通、文化的状况都不尽相同,有些大城市光是街道上就有几千的路人。每座城市都有一幅详尽的地图,便于直接管理各项事业,城市中不同街区的歹徒都以不同的颜色标记,对于那些敢于越区"工作"的家伙,玩家可以毫不客气地"修理"他们。通过地图,玩家还可以随时了解城市的发展情况,为制定以后的计划提供依据。和前作相比,玩家对游戏的控制也变得容易了,一些重要的数据资料,如每天的新闻、财政报告、犯罪档案和法官的资料等都很容易找到。

玩家在游戏中所要做的,就是让自己的家族登上犯罪食物链(Crime Food Chain)的最顶峰。为了达到这一目的,玩家可以使用诸如威逼恐吓、收买政府官员、敲诈勒索、开设赌馆妓院、贩毒暗杀等一系列手段。游戏中的角色类型不算很多,主要有下面几种:首先是居民,他们是你的衣食父母,你可以向他们勒索钱财和收取保护费,注意不要过分,必须给他们留下必需的生存和发展的机会,很难想象在老百姓连饭都吃不饱的城市你能收刮到多少财物;另外就是警察,从某种角度来看,他们和你的手下并没有太大的区别,只不过他们服务于更大的黑社会组织——政府而已,对于他们,除非有必要,否则还是不招惹为妙。另外,你手下也有个重要的角色——副官,他是你联系最底层歹徒的桥梁;在游戏中你必须依靠副官向那些在街头游荡的歹徒传达命令,你必须重点保护好这些家伙,否则可能失去对手下的控制。你可以为每名副官配上几名保镖,这些保镖可以在游泳池、体育馆或其他无赖经常出没的场所招募。游戏中玩家还必须掌握好用人之道,让那些出色的家伙接受训练,然后委以重任,并适时提高他们的工资,这样他们会更加卖力地为你工作了。

HIGHLIGHT

《教父 2》预计2001年1月上市,我想游戏一定会准时发售的,因为"跳票"这个词在Eidos的字典里是找不到的。

流星时空



游戏名称:Metal Gear Solid

游戏类型:动作[illegible]险[AC/AD]

制作公司:Konami

上市时间:2000 年 9 月

期待程度:★★★★

文/枫茗轩　今心　编辑/石子

从微软与 KONAMI 公司达成相互移植游戏软件的协议那天起,《燃烧战车》PC 版的问世就成了广大电脑游戏玩家心中最急切的期盼。作为 KONAMI 公司的 PS 游戏力作,《燃烧战车》的声名早已超越了游戏平台的界限,成为令众多电脑玩家羡慕甚至嫉妒的电视游戏之一。不过现在,玩家们需要的只是一点点的耐心。



在 PS 世界轰动一时的《燃烧战车》,成功地塑造了一个可以与"兰博"或"詹姆斯·邦德"相媲美的铁血硬汉形象——固态蛇(Solid Snake),一个身世成谜的传奇人物。在历经了无数次出生入死的考验后,英雄隐退,独自安静地生活在寒冷的阿拉斯加。然而,一场始料未及的危机打破了主角平静的生活,一群来历不明的恐怖分子袭击了阿拉斯加的核武器仓库,并掌握了一种足以毁灭世界的新型核武器"Metal Gear"。事态的迅速恶化已使主角无法再置身事外,接受任务成了唯一的选择。

可以看出,《燃烧战车》的剧情设置极具好莱坞式的孤胆英雄色彩,事实上,整个游戏就如同一部惊险电影,错综复杂的人物关系,友情与爱情,忠诚与背叛,善与恶,爱与恨的相互交织,将游戏气氛烘托到了极至,这也正是《燃烧战车》的魅力源泉。



作为一款移植游戏,PC 版《燃烧战车》不但保留了原汁原味的故事情节,在操作系统上也不会有什么大的变化。游戏大部分时间依然采用了第三人称视角,同时支持第一人称视角的切换。与那些只顾血腥杀戮的动作游戏不同,《燃烧战车》的游戏原则是基于"隐蔽与躲闪"——不被敌人发现,悄无声息地潜入敌人基地深处,是游戏的真正乐趣所在。玩家随时随地都要警惕周围的环境,哪怕是一瞬间的冒然行动都有可能造成身份的暴露,从而导致极其被动的结果。玩家在游戏过程中要逐步树立起这样一个观念——这并不是一款非要把敌人打倒的游戏,完成任务才是关键。虽然如此,游戏还是为玩家提供了五花八门的武器装备,从普通的枪支到精密的肩扛式防空导弹,应有尽有。玩家必须针对不同的环境场合选择使用最为合适的武器装备,这一点在对付每个关卡的 BOSS 时尤为重要。

可以这样说,移植后的《燃烧战车》将保持游戏所有的内在要素,而同时利用 PC 强大的机能体现出全新的外在要素。这其中最重要的一点当然就是游戏图象的提升。得宜于 3D 加速卡的支持,PC 版的《燃烧战车》将支持高解析度的游戏画面,人物形象处理也将变得圆滑自然,各种绚丽的光影效果也是 PS 游戏所不具备的。当然,新游戏还具备更多的特点,比如:游戏将包含 300 个 VR 训练任务,无论是初次接触游戏的新手还是那些"骨灰"级的玩家都能在训练任务中寻找到各自的乐趣。

HIGHLIGHT

笔者很早就已经玩过 PS 上的《燃烧战车》了,但这丝毫没有降低笔者对其 PC 版的期待。因为这款大作的确堪称经典,甚至到现在,游戏中的那些精彩片段笔者仍然记忆犹新。唯一美中不足的就是游戏的图象表现,因此,在笔者的心目中,PC 版的上市将是弥补这一缺憾的绝佳时机



游戏名称:Offroad

游戏类型:运动[SP]

制作公司:Rage

发行时间:2000 年 10 月

期待程度:★★★☆

文/流星雨　徐罡　编辑/石子

Rage 小组的新款赛车游戏《越野老爷车》,以其不同凡响的音响效果和细腻的画面,为赛车游戏又添一景。坐在赛车里,奔驰在乡间的碎石路上,享受着自由时光,相信没有人会拒绝的。这次,制作组特地在赛车的外观上下了很大的功夫,使之更加惟妙惟肖。尽管赛道是虚幻的,但赛车的操纵感和在各种道路上奔驰时的形态都是相当真实的。

游戏中,玩家可以在 13 辆样式各异的赛车中挑选自己中意的车型,这些赛车都有各自的特性和 3 种升级方式。与以往的赛车游戏不同,《越野老爷车》废弃了笨拙的重型卡车和竞技类赛车,取而代之以具有表演特质的高速四轮老爷车。玩家可以自行设计赛车的各项性能指标,每辆赛车的总性能值是 1200 点,可自由分配。当赛车全面升级后,它的外观和性能也都会有不同程度的提高



《越野老爷车》抛弃了传统赛车游戏那种具有"绅士风度"的比赛风格,在这里,玩家可以随心所欲地滑行、跳跃、急刹车、旋转。游戏中有各种各样的虚幻赛道,6 个背景中包含了总共 24 条赛道,全面考验玩家的驾驶技术,例如经过水坝、高架桥或巨石当前时,玩家的敏捷性很重要。另外,游戏场景中还将包括一些有趣的东西,如在头顶上空盘旋的直升飞机,道旁横躺着被赛车撞倒的路标……使玩家在每一圈的飞驰中,都会有新鲜的感受。有些路岔口还需要玩家及时做出判断,选取最佳的道路,例如有些岔道看上去像是能够节约时间,但真正走进去,才会发现这是条死胡同或者是烂泥潭,尽管仍可以行驶过去,但却远没有选择另一条路来得快捷而易行。《越野老爷车》中的天气及环境变化多种多样,如雪天、冰雹、暴雨等等

在游戏中,玩家可以选择进行计时赛、对抗赛和世锦赛等多种比赛模式。在世锦赛中,玩家将与不同级别的车手进行一整个赛季的殊死搏杀。除了与电脑较量之外,玩家也可以通过局域网或者 Internet,加入到多达 5 人的网络赛事中。

另外,游戏的视角可以任意变换,摄像机的拍摄角度有:玩家车内、场外观众、对手视角及第一人称主视角,以这些视角拍摄的赛事画面将被保存下来供以后欣赏。

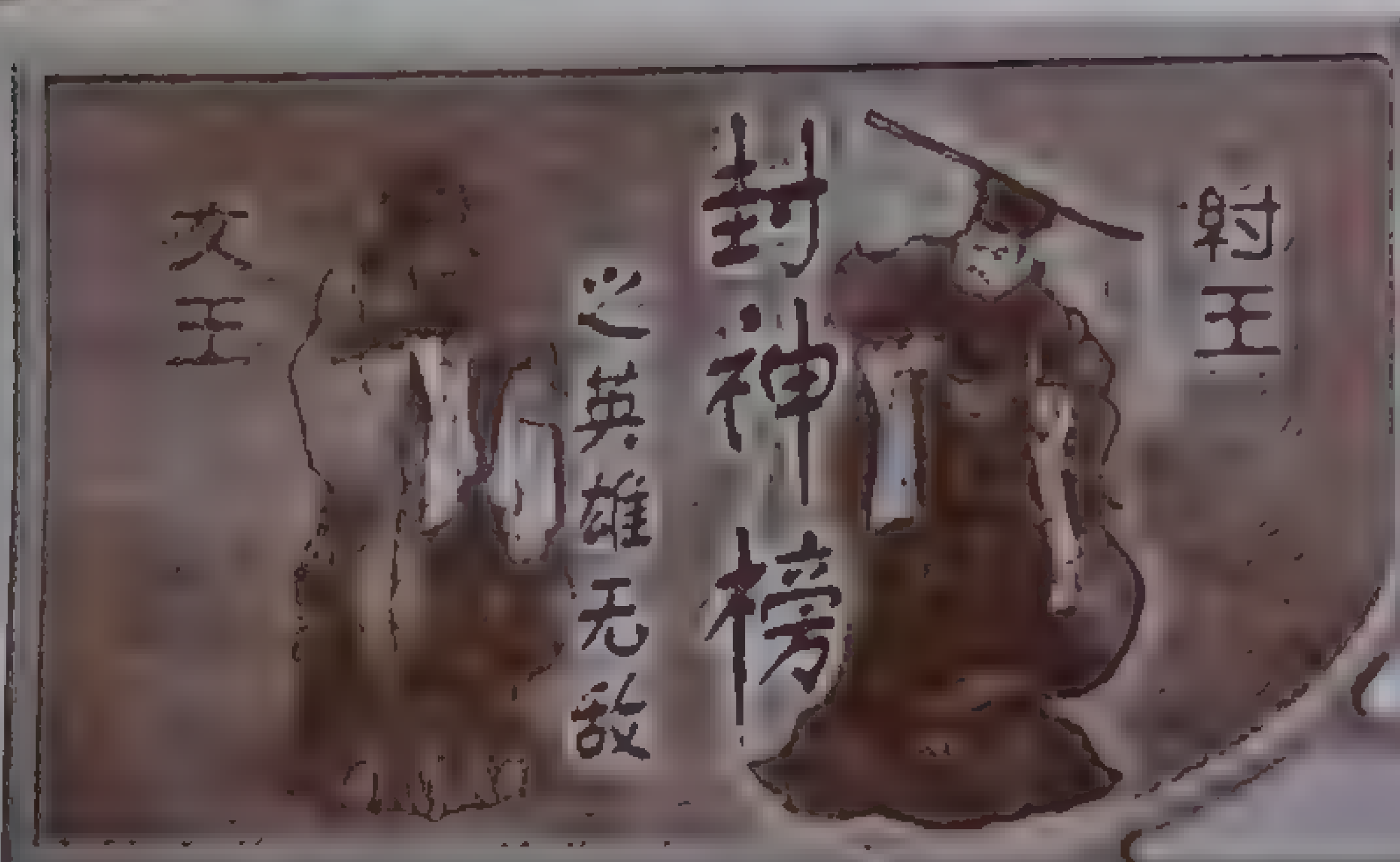
《越野老爷车》支持目前大多数的 3D 显卡,使之图像更加逼真细致。其中的特殊效果有:反光镜、高级照明、云彩的变化、赛车尾气和路上溅起的灰尘、夜间聚光灯和周围环境的即时变化等等。最突出的要数每辆赛车的外观了,在行进当中,赛车表面仍显得非常细致。游戏默认的分辨率是非标准的 512×384,根据不同的显卡,分辨率可以不断有所提高。

《越野老爷车》的 3D 音效也是无与伦比的,它支持 A3D 和 EAX 音频标准和杜比环绕系统。特殊的音效增强系统包括特殊的声音反馈系统,例如开着赛车与某物体擦身而过时,接触的那边声音将会增强。

HIGHLIGHT

总的看来,《越野老爷车》的画面比以往更加出色,场景更细致、真实,刺激性也大大增加了。多声道传输技术与游戏相结合,使得赛车的马达声更加的逼真悦耳,这多少会令那些追车族们感受到听觉上的满足,而在视觉和赛车体验上,相信《越野老爷车》也是不会令玩家失望的。

流星时空



上市时间:2000 年 7 月

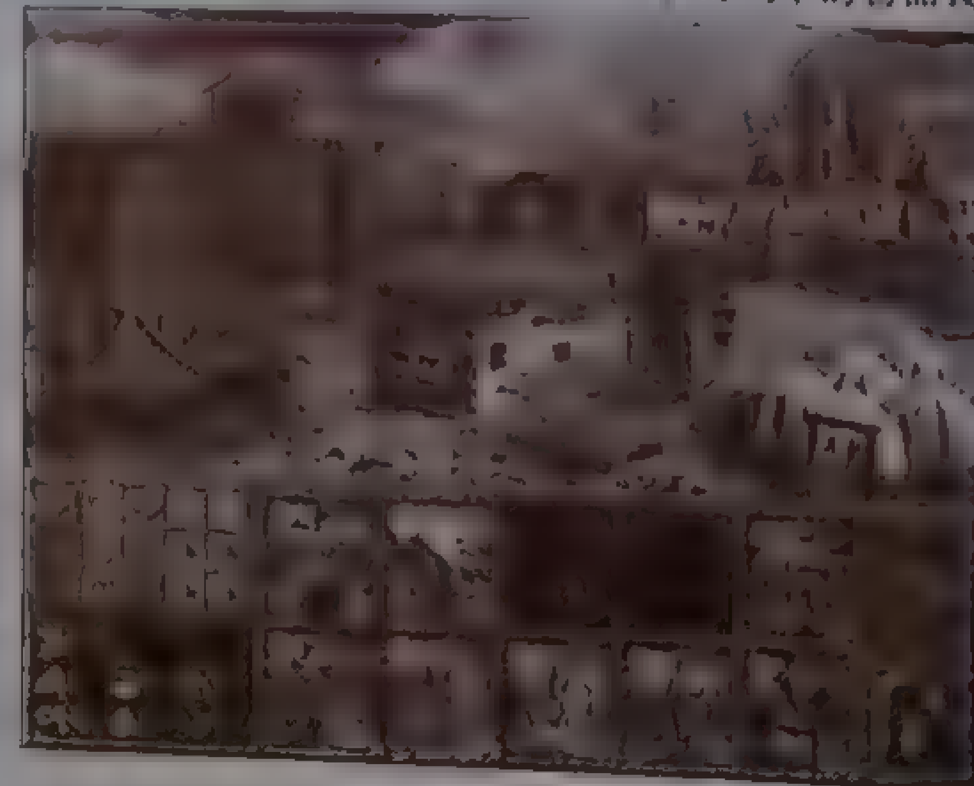
期待程度:★★★

文/流星雨 徐罡 编辑/石子

话说商朝末年，历史上出现了一个有名的暴君——商纣王。他宠爱妃子妲己和一班阿谀奉承的佞臣，整日不理朝政，荒淫无度、横征暴敛，还滥用酷刑惩罚违抗他的人，致使全国上下怨声载道。而西方的诸侯国——西岐，在仁慈的文王治理下，国泰民安。在一次朝贡大会上，文王与其他几个诸侯因为劝谏纣王而惹火烧身，被纣王囚禁达 7 年之久。看来，单靠仁义是丝毫不能改变残酷暴政的，战争，迫在眉睫。《封神榜之英雄无敌》的故事，也就这样开始了

适逢仙界遭遇大劫，神仙纷纷降临人世，衍生出阐、截两大教派。为了重返天庭，他们都义无返顾地投身到这场封诛杀伐中来，各自发挥着重要的作用。在游戏中，玩家也将肩负起君主的使命，指挥各路英雄征战沙场。

这是一款与《魔法门英雄无敌》系列极为相似的回合制策略游戏。不同之处在于，游戏的故事情节完全取材于中国古代神话《封神演义》。游戏提供了"单独剧情"和"连续剧情"两种游戏模式，供玩家选择。其中，单独剧情主要以《封神演义》中脍炙人口的故事编设而成，包括 20 多个互无关联的战役，适合短时间娱乐；连续剧情则是游戏的重轴戏，玩家在这里既可以按历史发展方向辅佐文王讨伐纣王，也可以逆天而行，竭力维护纣王的君主地位，从而改写历史



在情节上，《封神榜》带有很多 RPG 的成分，如对人物、剧情的强化，英雄将成为贯穿游戏的主角等等。人物设定方面，游戏强调突出人物的个性，正邪双方总共 43 名英雄人物中没有两个人的能力是相同的。除了攻击、防御、法力差距之外，每个英雄都有各自的技能和法术门类。这些英雄的初始状态均参考小说的描叙，如哪吒的斩妖本领；雷震子的风、雷二术；龙须虎的飞沙走石；邓婵玉的射术；土行孙的地行术；洪锦的奇门遁术等等

《封神榜》的法术共设了 4 大类约 50 多种，分为：五行、幻术、妖术、佛法。同时，每种法术又分为 5 个等级，英雄的悟性越高学到的法术等级也越高。除了依靠自身的修炼悟得法术之外，也可以通过拜访洞府免费学习。游戏中的物品设定非常丰富，凡是《封神演义》中著名的宝物，在游戏中均可以见到，如招魂幡、乾坤圈、遁龙桩、打神鞭等等，多达百余种。它们有的属于装备物品：可改善英雄的攻防能力及移动力。有的则是特殊物品：虽然不能直接改善英雄的攻防能力，但能间接增加英雄的某些技能，或提供某种优惠，有些宝物更是在剧情模式中必须具备才能过关的。此外，特殊物品往往都具有某种法术效果，可以在战斗中直接使用，由于使用法宝不受悟性限制，所以不会法术的人，只要拥有这类宝物，便可弥补法术上的不足。

《封神榜之英雄无敌》在人工智能上的表现，主要体现在敌人会根据形式对玩家采取相应的对策上。在敌人力量强大时会选择主动攻击，力量弱小时则到处流窜，抢夺资源、偷袭城池，令人防不胜防。在战斗中，敌人还会根据双方实力，不断修改战术，特别是当其处于劣势时，玩家是很难摸清他们的意图的，一旦掉以轻心便会蒙受不必要的损失，并让他们逃之夭夭

HIGHLIGHT

尽管这款游戏从某些角度来看和《魔法门英雄无敌》系列十分相象，甚至有模仿的成份。但是，能模仿得这么像也是很不容易的事情。更何况，我们总期望出现一款值得玩家支持的国产游戏，能看到这款完全由国人制作的"英雄无敌"，也实在令人感到振奋了。



读者问卷调查



2000 · 07

您的参与是对我们最大的支持

读者档案

姓名:＿＿＿＿ 年龄:＿＿＿＿ 性别:☐男☐女

地址:＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 邮编:＿＿＿＿

读者评刊

1. 本期您最喜欢的文章:＿＿＿＿＿＿＿＿
2. 本期您最不喜欢的文章:＿＿＿＿＿＿＿
3. 本期您最喜欢的栏目:

☐新闻报道 ☐特别企划
☐上市烽火 ☐PC 工具箱
☐流星时空 ☐硬件兵工厂
☐佳作赏析 ☐网络港口
☐攻略手记 ☐文渊阁
☐排行榜 ☐镜花园
☐秘技档案 ☐杏花村

4. 您对改版后的杂志的评价:

☐很好 ☐不错 ☐一般
☐不好 ☐很差

5. 您对杂志提价的看法:

☐可以接受 ☐无所谓 ☐难以接受

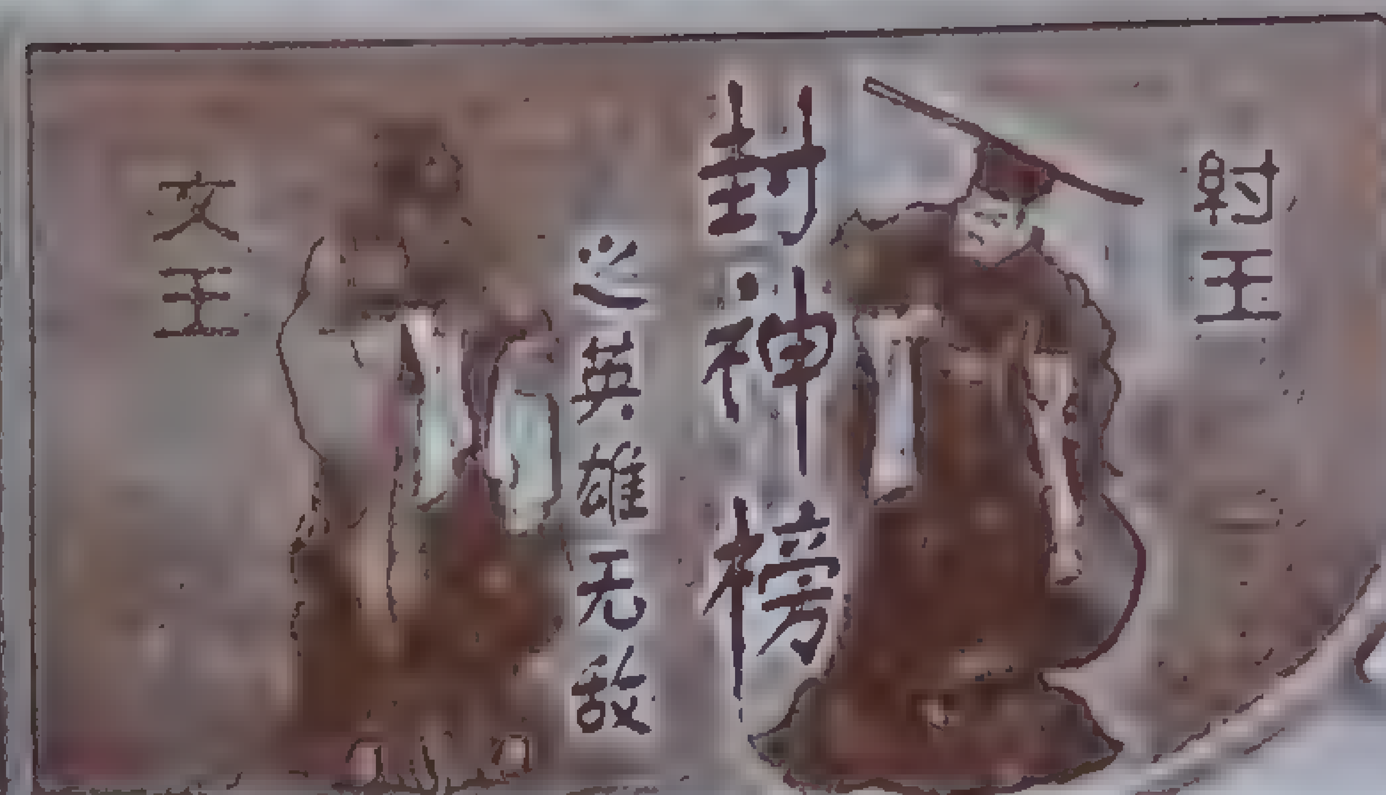
读者需求

1. 您最想看到的游戏介绍:＿＿＿＿＿＿＿＿
2. 您最想看到的游戏赏析:＿＿＿＿＿＿＿＿
3. 您最想看到的游戏攻略:＿＿＿＿＿＿＿＿
4. 您最想看到哪家公司的广告:＿＿＿＿＿＿
5. 您希望获得的奖品是(请参阅编读往来栏目):

☐A ☐B ☐C
☐D ☐E ☐都可以

镜花园投票

您最喜爱的画作:＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿



游戏名称：封神榜之英雄无敌
游戏类型：策略[ST]
制作公司：[illegible]工作室
上市时间：2000 年 7 月
期待程度：★★★

文/[illegible] 编辑/石子

有
已
政
罚
道
文
上
而
来
的
敌

人
天
诛
游
挥

极
在
取
演
情
模
独
中

点将榜投票

您最喜爱的游戏：1.
2.
3.
4.

游戏点评

游戏名称：
点评内容：

留言板

请您将调查表按以下地址寄出（复制有效）：
100037 北京 813 信箱《问卷调查》收
本期幸运读者奖品由捷径电脑公司提供

捷径电脑 欢迎加盟捷径营销网络

成，包括 20 多个互无关联的战役，适合短时间娱乐；连续剧情则是游戏的重轴戏，玩家在这里既可以按历史发展方向辅佐文王讨伐



是很不容易的事情，更何况，我们总期望出现一款值得玩家支持的国产游戏，能看到这款完全由国人制作的"英雄无敌"，也实在令人感到振奋了。





文明之权倾天下

简体中文版

历史学家再现历史，作家演绎历史，在这一刻等你用《文明之权倾天下》重新创造历史

四十一个初始民族可选，你的起点完全由你控制。

横跨公元4000年到公元后3000年，你没有经历过的，你正在经历的，你不曾经历过的现在都掌握在你手中。

六级游戏难度选择，让你可以轻松上手。

更附赠三款“文明”精美磁贴。



￥50

文明系列产品首次汉化 超强震撼登场

ACTIVISION

第三波

每周五晚21:00-22:00第三波与您相约北京人民广播电台1026千赫

www.tume.com.tw



特别企划

电脑游戏是『电子海洛因』？！

——谈《光明日报》夏斐同志文章的三个误区

撰文·整理／罗东东
编辑／梁华栋

5月9日，中国最有影响的报纸之一——《光明日报》——以整版篇幅，发表了署名为"夏斐"，题为《电脑游戏：瞄准孩子的"电子海洛因"——由一位母亲控诉引出的暗访》（下文简称《电》）的七千字长文。文章以记者夏斐三次暗访武汉电脑游戏室的过程为主线，揭开了武汉一些「电脑游戏王国」的层层…… [illegible]

原因之一，《电》让那些对电脑游戏不了解的人们看了以后犯糊涂：电脑游戏是瞄准孩子们的"电子海洛因"，为什么政府不全面查禁这种害人的东西，反而让各家电脑游戏公司堂而皇之地营业，让各种游戏媒体光明正大地出版，甚至还批准外国人的游戏企业在中国扎根落户，这不是助纣为虐吗？！

原因之二，《电》让那些了解电脑游戏的人们也犯糊涂：电脑游戏怎么会被说得如此不堪呢？难道我们这些人玩游戏、做游戏、编游戏书刊，就是吸毒、贩毒和教唆吸毒吗？！昨天，我们还在为中国的电脑游戏事业奋斗，为我们的产品走入E3殿堂而自豪，今天我们就都成了从事非法勾当的社会渣滓了？

其实，这些问题来源于文章和作者本人对"电脑游戏"领域里许多概念的模糊认识，具体而言，在于以下三个方面：

第一个误区，观点模糊，混淆了合法电脑游戏事业和非法电脑游戏室的概念

合法的电脑游戏事业是受到法律保护，在有关职能部门监督下依法运作，为繁荣社会文化事业贡献力量的朝阳产业；非法电脑游戏室则是违反法律，逃避管理，为牟取经济利益不惜使用一切手段的地下勾当。这两者无论如何也难以等同起来，但是请看在《电》中的几段描述：

1. 电脑游戏是瞄准孩子的"电子海洛因"。

2. [illegible]："电脑游戏[illegible]'电子海洛因'"

3. 请看看"电子海洛因"[illegible]的，是[illegible]成灾的

4. 我希望那些黑心的游戏机室的老板们，那些应该管而没有管或者暗中支持这些地下游戏机室的人也想一想：也许明天沦落迷失的是您的孩子！

很明显，这里前两段话批判整个电脑游戏事业本身，后两段则是批判非法电脑（电子）游戏室的，该文作者在这里同样都以"电子海洛因"一个词来形容前后两者。而实际上我们的政府和社会对前者是支持、鼓励和扶植的，对后者的态度则是无条件地禁止和坚决打击。很显然，该文作者对国家在这方面的政策法规是相当不了解的

第二个误区，先入为主，只看到电脑游戏的阴暗面

该文作者是在一位对电脑游戏深恶痛绝而且"深明大义"的母亲的指引下开始他的暗访的，这也就决定了他首先看到的必然是电脑游戏的阴暗一面。这也无可非议，看问题本就有先后之分，可惜就错在该文作者看完这些"黑色"的东西以后，就认为：这就是所谓的"电脑游戏"的一切把戏了，我已经很了解了，原来这么坏，完全可以批倒批臭了

这就好比一位从来没看过足球比赛的老先生跑去看球，结果误了点，正赶上中场休息，几位穿得很清凉的美眉出来跳热舞，老先生觉得很不好，就走了。后来他想，要多看几次才能了解事情的本质，于是又跑回去看，结果赶上散场，两帮球迷正战得你死我活，老先生很愤怒，原来足球就是如此！于是他写了一篇文章《足球是色情暴力大集合》。

[illegible]

我是一[illegible]媒体的记者，甚至还是一个专作游戏[illegible]的记者，按照上面那位光明日报的记者所说，我可真是一个"十恶不赦"的坏蛋了，不光自己"吸毒"还要[illegible]去"吸毒"，可是请这位记者自己[illegible]看看，现在市面上有多少游戏类的杂志，又有多少有游戏内容的杂志。市场规律不会说谎，这只能说明一件事，就是游戏是当今人们关注的一大热点。[illegible]社会上有很大一群人都[illegible]，按照那位同志的说法，咱们社会上就有相当一大群人在"吸毒贩毒"了？而且还有这么多的[illegible]媒体在"推波助澜"，可怕可怕。

[illegible]这位记者，如果电脑游戏真的是"电子海洛因"的话，那每年电脑节、电脑展上的游戏展作何解释，难道是当着在鼓动人们吸毒吗？[illegible]不好的东西，[illegible]不让有香烟广告，可电脑游戏广告随处可见，难道是政府允许为"毒品"做广告了？还是说政府一向[illegible]。游戏是一种文化，是[illegible]全方位展现民族文化的窗口，毒品？那每年的E3大展就是毒品大展了？[illegible]（网友 [illegible]）

我本人也是一个游戏迷，玩游戏的年龄也有十二[illegible]了，[illegible]那个年龄段开始[illegible]，我们不能一[illegible]打死一船人吧，[illegible]电脑游戏是通向电脑的捷径，[illegible]"电子海洛因"吗？而我们也[illegible]游戏[illegible]长起来的。（网友 [illegible]）

[illegible]

虽然该文作者"三访"地下电脑游戏室，但他的见识恐怕并没超出那位老先生的认识范围。我感觉奇怪的就是：为什么作者宁愿"暗访"地下游戏室三次，却不愿意屈驾光临一趟光明正大的游戏公司或游戏媒体，甚至多走访一些真正热爱电脑游戏的普通人呢？看来是"非不能也，实不愿也"，既然早就定下了"电脑游戏是瞄准孩子的'电子海洛因'"的标题（或者说是结论？），一切就要围绕这个中心服务，如此而已。

在"网友评论"里，关于电脑游戏好坏两方面的说法都有，笔者在此就不再罗嗦。

第三个误区，以片面的方法来对待事物，以错误的方法来解决电脑游戏的负面影响问题。

有一点我是完全同意该文作者的观点的，那就是：电脑游戏的确让许多人玩物丧志。不过把这个问题深入下去的话，玩物丧志，关键在"人"，还是关键在"物"？是要教育"人"？还是要砸烂"物"？该文作者的意见看来是要双管齐下，对于这点我不敢苟同。

因为电脑游戏决不是如文中所说那样如同洪水猛兽，相反，它是有一定积极意义的。该文作者既然精通《星际争霸》和《魔法门英雄无敌》（虽然许多网友坚持认为这是撒谎，该文作者不可能一夜精通这两大巨作，不过我还是相信该文作者的本领，因为这样我们也许就更好沟通了：)，难道您没有体会到在它们中间一静一动的丰富的战略战术思想及内涵？难道您不认为与对手作战实际上是智力和反应的对决？如果您知道《三角洲特种部队》和简氏系列的许多游戏已经被外军选为辅助训练教材，您又做何感想呢？

如果您不屑于此，我想向您推荐《文明》、《三国志》、《大航海时代》、《中国》、《无声狂啸》等等游戏。当然，这些笔者认为可称得上是"教育与娱乐兼备的好游戏"，并不是当今电脑游戏的主流，和许多文化载体（书刊、电影、电视、歌曲）一样，电脑游戏的主色彩目前是战争、武侠、爱情和冒险，这是全社会的文化现状决定了的，电脑游戏自然也难于免俗，相信在这一点上您不会苛责电脑游戏一定得是"高雅文化"吧。

其实我认为，除了极少数反动色情和极端暴力的垃圾游戏之外，绝大部分电脑游戏，尤其是能够在我国公开发行的电脑游戏，都是有或多或少的积极意义的（这一点我们可要相信出版署同志们的眼光哦:）。

所以说关键还在于玩游戏的人，具体的说就是"什么年龄的人玩什么游戏"、"玩游戏到什么程度就应适可而止"和"正确区分游戏与现实"等等。只要在这些地方把住了关，游戏的消极性就会被最大程度地扼制，而其积极性也就相应地得到了最大的发挥。这才是真正的辩证唯物主义的方法论，而决不是要象《电》的作者建议的那样，不分青红皂白，只要贴着"电脑游戏"标签的，就一棍子打死。

正因为该文作者所陷入的三大误区，导致《电》这篇文章在善意的出发点之后，在翔实有力的证据支持下，却得出了一个十分荒唐的结论——电脑游戏是"电子海

遗，问题就在如何掌握这个度。奉劝各位"孩子深受游戏其苦"的家长们，不妨有时间带着孩子一起去玩玩电子游戏。

电子游戏也是一种文化，只不过还需要社会的承认罢了。我认为和体育活动没有什么本质的区别，都能锻炼人。人的天性有娱乐的需要，抑制人的天性只会适得其反。希望更多的人知道这个道理。（网友 田川号）

就算不是海洛因，也一定是香烟。老弟我不是没玩过，那玩意儿一坐到跟前就别想走开，多少时间就搭那儿了。没错，电脑游戏是合法的，不过我想以后光盘封皮上都应该加上一句 玩电脑游戏有害身心健康——虽然是装装样子。（网友 星汉）

现在的确是该整顿电脑游戏的时候了，正因为它对人的毒害作用不象海洛因那样为人知，所以才更有毒害性。（网友 Mimi）

当年我在初高中是一样玩游戏，一样考上重点大学，大学中，通过在计算机中心玩游戏的经历，大幅度且全面提高了我的计算机水平。因为那时的DOS游戏需要经常修改配置，并且熟悉了各种软件以修改游戏。毕业后，游戏又让我熟悉硬件。我的英语听力和阅读水平很不错，其中有英文游戏的很大一部分功劳。我的同学中也有许多在小时候是游戏迷，到现在也这样，但没一个因此成为抢劫犯，小偷。记者只是选择自己想要的题材，那些反例有的是，他却视而不见！（网友 紫色999）

高中玩游戏极其上瘾，现在在清华计算机系，忙得没工夫玩游戏了。顺便说一句，我们系里北京孩子考上清华之前几乎没有不会玩游戏的。不过从来没有去过游戏厅，因为不喜欢那里的气氛。（网友 DBPZ）

电脑游戏无罪，游戏厅老板有罪。管理不力也有责任。（网友 sepmel）

我是40开外的人了。有时带孩子去游戏厅玩一会，一般的说，游戏厅内乌烟瘴气，空气污浊，加上孩子聚精会神，对视力很不好。（网友 szh0277）

请不要以偏盖全，如果电脑游戏是海洛因，那么盟友早就玩完了。我国电脑游戏的发展应改疏而不是堵，韩国已经这样做了，我们不应该再落后了。（网友 zt77127）

日本游戏业占国民生产总值的20%；英国把游戏业列为英国下世纪10大支柱产业之一；韩国所有年轻男性都要服兵役，游戏公司的除外，美国的游戏产业提供了几十万个就业机会，每年创造千亿美元的利润。（网友 大猫猫）

需要指出的是，我本人也是一名记者，很爱玩电脑游戏，是游戏房里的常客。本人毕业的大学是全国前三名，我大学里的同学哪个不爱玩电脑游戏？其中很多都是从小玩起的。特别是现在在美国的十几个研究生同学，哪个不是具有十多年游龄的玩家？对此，不知我的那位记者同行作何解释？还有，我再反问一个问题，如果取消了电脑游戏的话，是不是那些学习成绩不好的孩子就能回光反照了呢？那么在电脑诞生之前，是不是就没有学习成绩不好的孩子了呢？所以说，电脑游戏不是罪魁祸首，关键是我们的教育体制和教育观念。（网友 杜良和杜宝）

优秀的东西落在无知人的手里，最后只能成为垃圾和祸害。应向社会剖析电玩文化的真正意义。（网友 SEMON）

笔者注：上述网络言论摘自新浪网、网易、搜狐
文中错别字系原有

洛因”。它将批评目标引向了错误的地方，同时冲淡了“打击非法电脑游戏室”这一根本主题，不能不说是非常可惜。而且《光明日报》在这以后的三篇文章——《武汉以雷霆手段打击“电子海洛因”》(5月10日)、《电子“海洛因”该如何整治》(6月9日)和《教育博士谈“电子海洛因”》(6月12日)里，仍然抱着《电》文里的糊涂概念，犯着同样的错误，实在令人感到遗憾。

《光明日报》是笔者非常喜欢看的一份报纸。当年一篇《实践是检验真理的唯一标准》，把思想解放的春风吹遍了神州上下。但是现在，对于同样是新生事物的电脑游戏，为什么却偏要置之死地而后快呢？诚然，电脑游戏不能与思想解放的澎湃大潮同日而语，但它也代表着新科技时代人类互动教育和健康娱乐的潮流，蕴含着无限的商机，更是文化教育事业必争的制高点。在中国，它还只是一株弱小的幼苗，也正是因为如此，它才经不起那样多的无端伤害和侵犯，它需要的是我们这个社会更多的关怀、爱护和扶持，让它可以长成造福于民的参天巨树。■

《光明日报》有关文章

电脑游戏 瞄准孩子的“电子海洛因”——由一位母亲控诉引出的暗访(5月9日)
http://www.guangmingdaily.com.cn/gm/2000/05/20000509/GB
武汉以雷霆手段打击“电子海洛因”(5月10日)
http://www.guangmingdaily.com.cn/gm/2000/05/20000510/GB
电子“海洛因”该如何整治(6月9日)
http://www.guangmingdaily.com.cn/gm/2000/06/20000609/GB
帮助孩子摆脱“电子海洛因”——访北师大教育系孙立新博士(6月12日)
http://www.guangmingdaily.com.cn/gm/2000/06/20000612/GB

相关法规

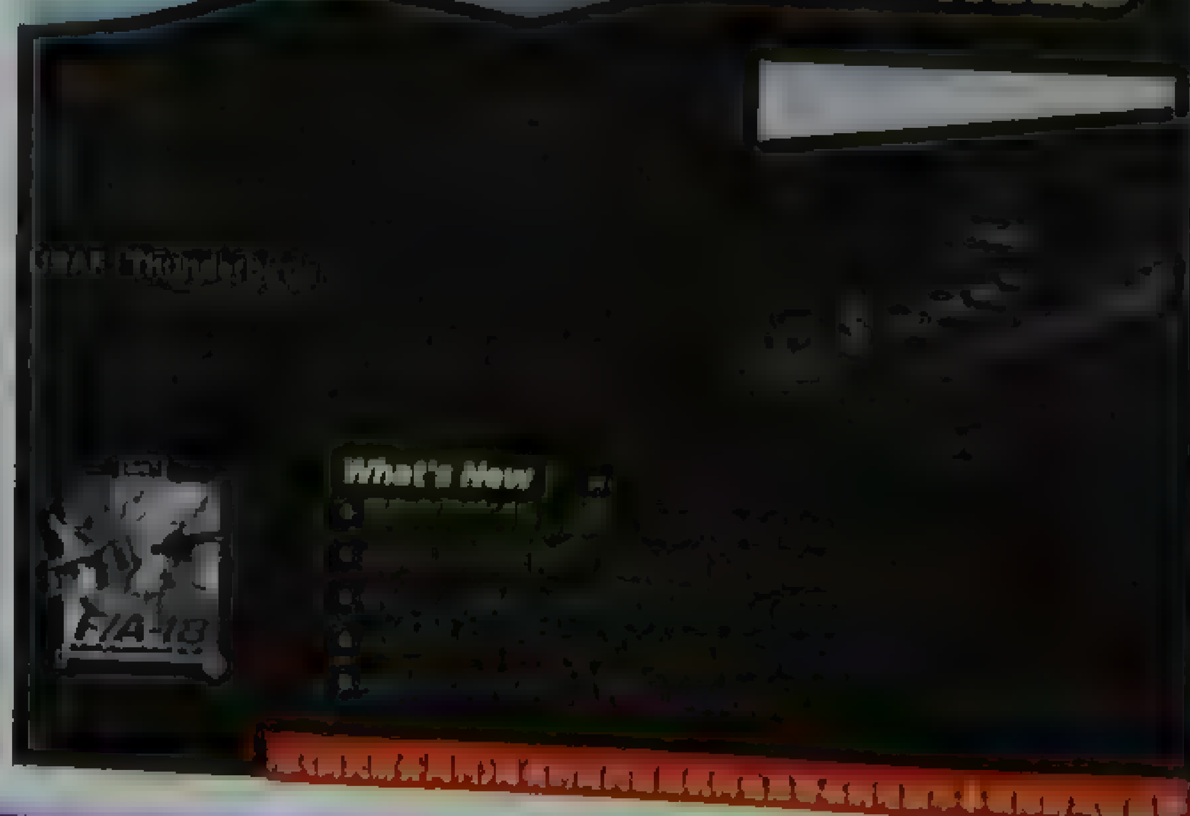
娱乐场所管理条例
http://www.ccnt.gov.cn/mepre/law/artlaw/al-cn001.htm
文化部关于加强文化娱乐场所管理 维护文化娱乐场所经营秩序的通知
http://www.ccnt.gov.cn/mepre/law/artlaw/al-cn003.htm

这是一个沉重的话题。

青少年，他们是一群特殊的社会群体，兴趣广泛，思维敏锐，但却缺乏自制力，容易沉溺于事物之中。为了让青少年能够健康成长，父母和长辈们有特殊的责任和义务，去与孩子们多作一些平行的交流，了解、保护、激发和转化他们的求知欲、好奇心，帮助和指导他们免于受到各种黑色陷阱的诱惑。

说到这些“陷阱”，话题自然就落在了本文讨论的焦点——“电脑游戏室”，这也许是真正的“中国特色”的产物。有一个现状是我们难以回避的：在今天这个电脑科技炙手可热的时代里，电脑，对大多数中国家庭来说仍是一件“奢侈品”(更有调查表明，至1999年底，70%的中国城市青年没有机会上网)。然而生活在这个知识经济时代里的青少年朋友们，毫无疑义地会对电脑抱有极大的热情，他们渴望拥有电脑、使用电脑，而爱玩的天性又会使他们的目光更多地凝聚在电脑屏幕变幻的游戏画面上……一些不法商人似乎从中看到了“商机”。

个人电脑游戏，从来都只是作为供电脑用户选购的一种消费类软件产品而存在的，就如同音乐磁带、影视光盘一样。对于以营利为目的地提供个人电脑来让顾客玩电脑游戏，在1999年3月26日国务院令第261号发布，自1999年7月1日起施行的《娱乐场所管理条例》已经明令禁止(第十九条)，同时还严禁各种娱乐场在非节假日接待未成年人，其罚则中(第三十四条)也对此有明确的处罚条例。值得注意的是，这些法令审核了娱乐场所的营业资格并对获得合法营业资格的娱乐场所加以监督，而对那些根本没有合法经营资格的地下电脑游戏室，工商、文化和公安部门完全可以立即依法将其取缔。



与《光明日报》刊登专文的出发点一样，我们也想一同呼吁我们所有的读者，拒绝唯利是图的“电脑游戏室”！我们弘扬的是健康的电脑游戏文化，立足于个人、家庭的电脑娱乐和学习，在这个环境中，青少年朋友不会受到那些利益驱使下的怂恿和诱惑，同时也能获得真正的朋友及身边的长辈有益的帮助和指导。

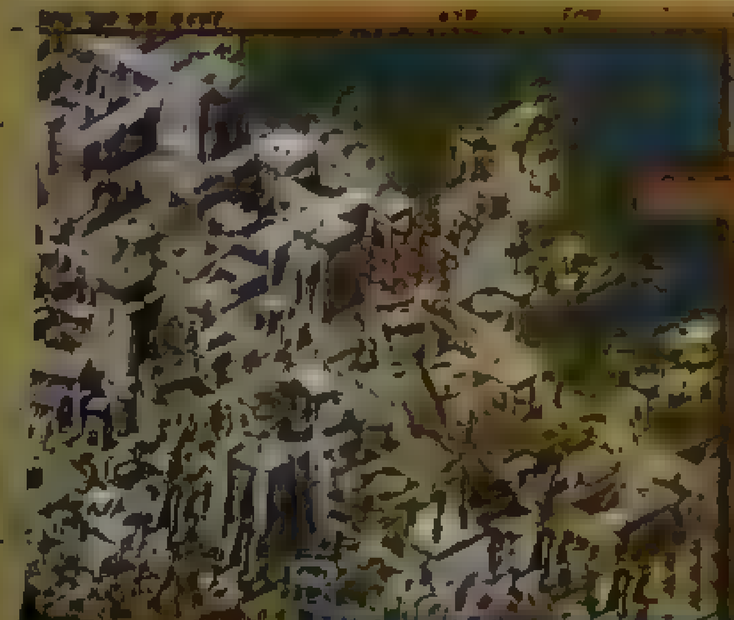
对于缺乏自制力的群体，请加以关心和看护。对于见利忘义的“电脑游戏室”，请立即加以取缔和监管。而对于无端受责的电脑游戏产业，请多一份平和的理解吧。

——编者

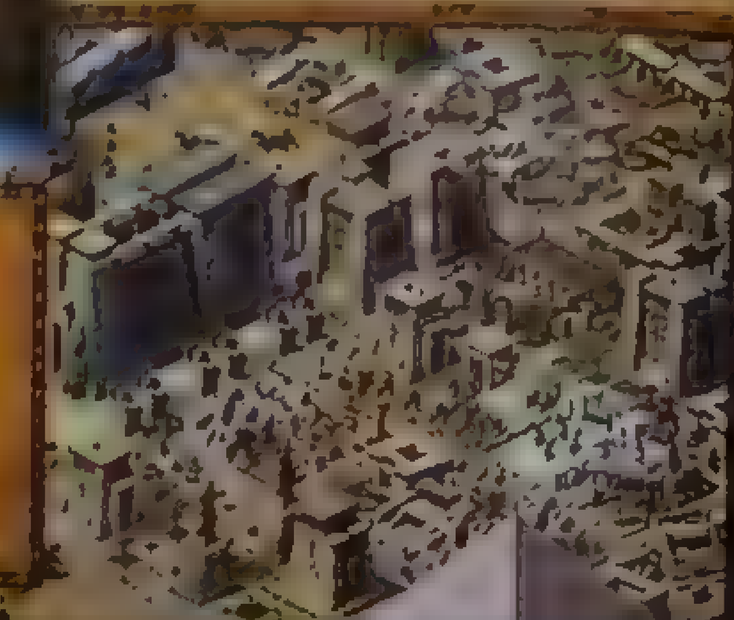


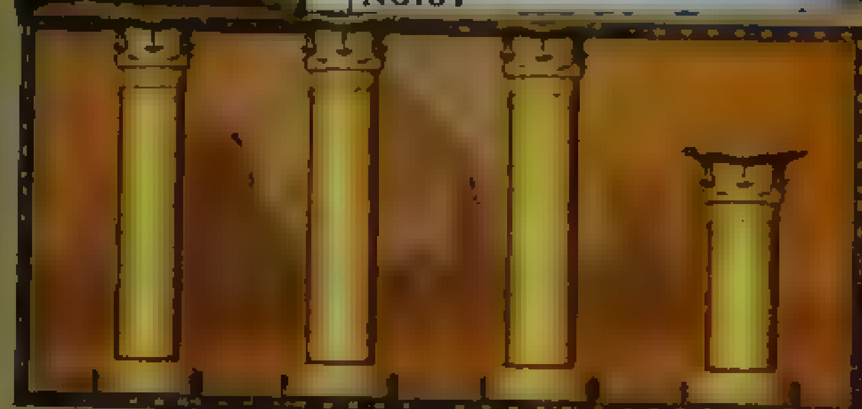
PHARAOH 法老王













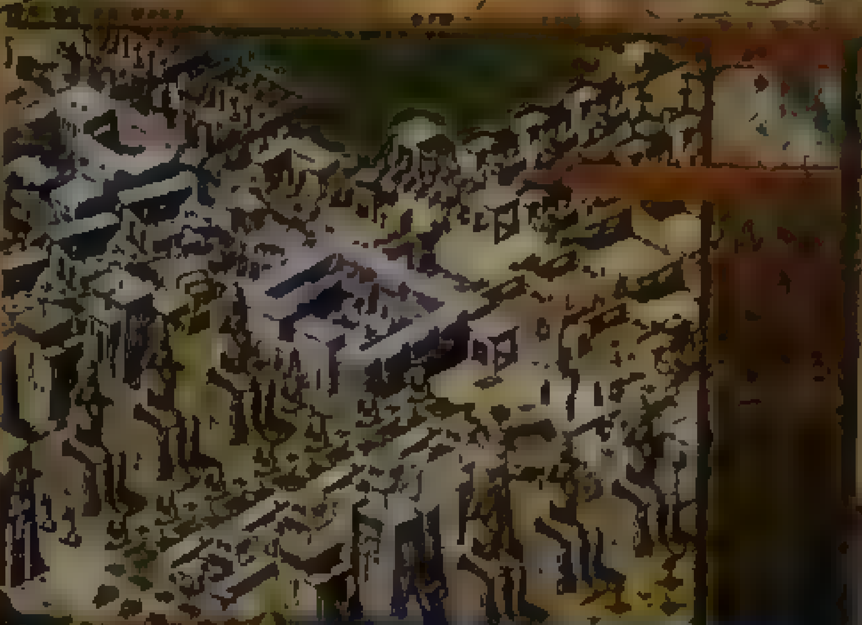
你投票、你有奖!

二十名幸运投票参与奖等你来拿

选出你最欣赏的玩家作品

然后通过国际互联网访问

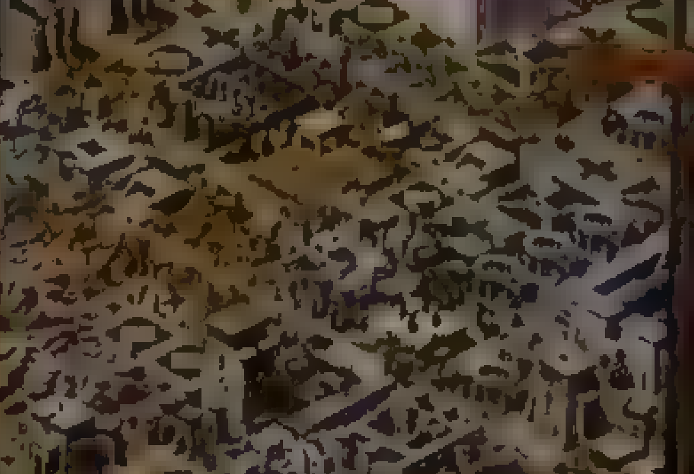
http://www.mycity.com.cn/game/pharaoh.html





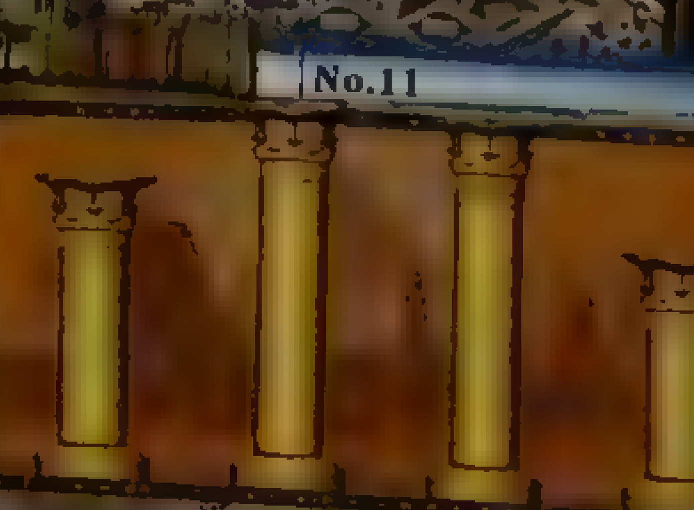
















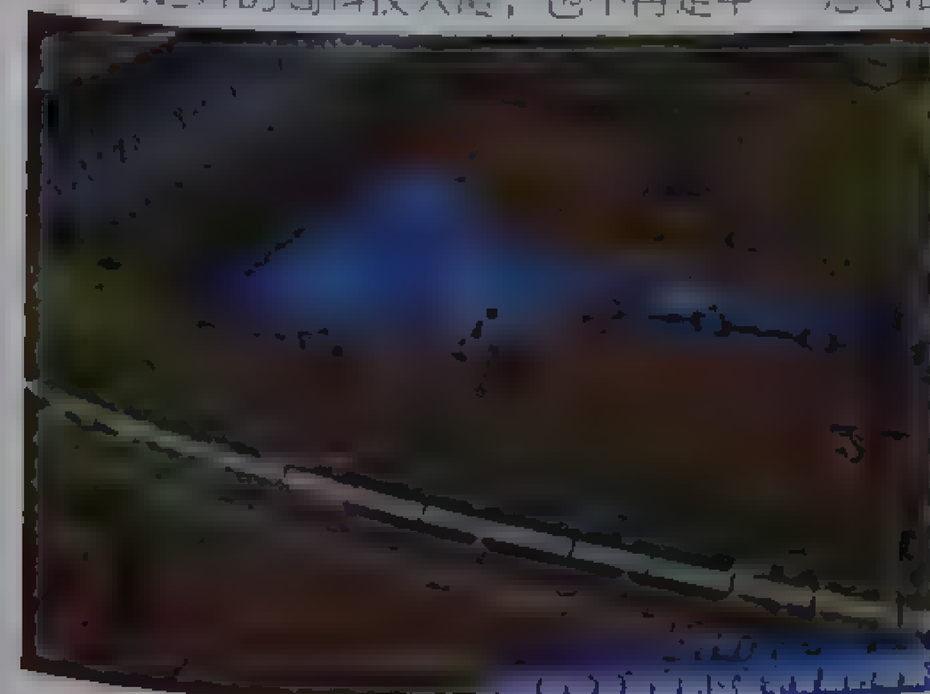
笑傲江湖之日月神教

文/东东　编辑/游骑兵

武侠游戏，可算得上少有的国人自创的游戏亚种了。然而时至今日，它却正在成为最没有创意的游戏种类：且不说一统天下的45度俯视地图模式；且不说大同小异的战斗系统；且不说似曾相识的人物形象；单就自某个时期开始，女主角的死亡率逐渐增高这一滑稽的现象来看，就给玩家一种创造力枯竭的感觉。

不知道有多少玩家已经放弃了购买下一套武侠游戏的打算，不过这回，您也许该再给武侠游戏一次机会？因为这是一本大家熟悉的书——《笑傲江湖》，这是一款完全新鲜的游戏——《笑傲江湖》。

尽管炫丽的3D技术在国外大作中已经是司空见惯，但是《笑》第一次采用3D引擎来演绎古老中国的武侠世界，仍然给我带来无穷的新鲜感。第一次进入这个立体的世界之后，我们看到的不再是形状诡异的高科技大厦，也不再是中世纪的巨王宫堡，而是从金大师笔下流出的，我们所熟悉的江南城镇，弯曲的石子小路、潺潺的拱桥流水、整齐排列的木屋小楼和高大华丽的金字牌坊……落日余晖下，十五世纪的明代福州城，仿佛真是触手可及。按下[F4]键，画面将随着我们的视角而变化，当我站在石桥上，极目远望天边晚霞映衬下，雾气蒙蒙、绵延起伏的苍色群山的时候，我甚至不想再进行什么游戏，只想在这里多站一会，多看一分钟……



与美丽的景色相比，游戏里的人物3D表现就显得有些逊色了。应该是贴图太少的原因，身体的一些部分看起来过于僵硬。与西方紧身服装不同，中国古代的服饰是很讲究"飘逸感"的，讲的是"峨冠博带、长袖随风"，这一点用目前水平的3D技术来表现确实有些吃力，所以在近景表现时，人物要么象根几何形的"人棍"，要么服装支离破碎，而脸部由于只用了一张贴图，因此面无表情。幸好游戏在其它地方对这一败笔做了些补偿：例如人物整体造型还比较美观，因此远看效果仍然不错；此外著名插图家为每位人物精心绘制的大头像还是很有些功力的，弥补了3D人物面部生硬的遗憾。

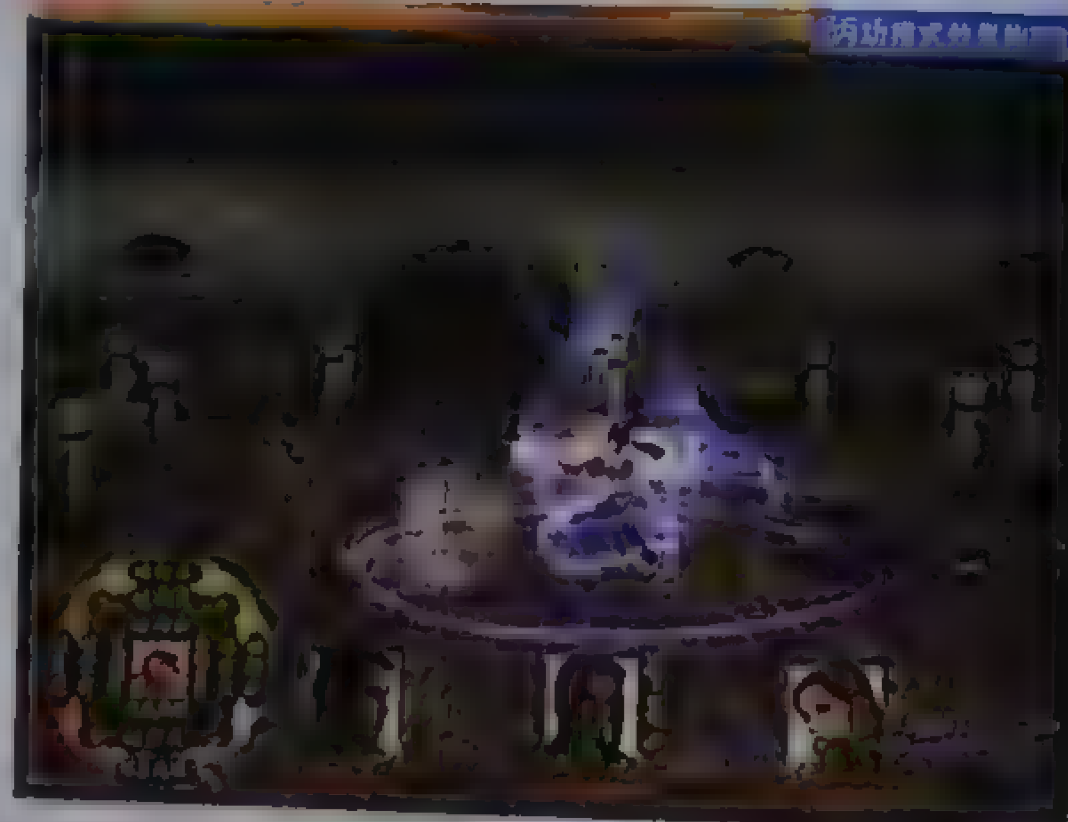
武侠游戏的情节是它的灵魂，《仙剑》的王者地位毫不含糊地证明了这一点。在大师的原著上构筑让玩家能感到新鲜的故事，闹不好是要被狂热的FANS们骂街的。可能是出于篇幅和"以令狐冲为唯一主人公"这两点考虑，《笑》在这里采用了集中原著精彩部分于几点，然后再将它们用故事线串连起来的做法。譬如开篇就是说在福州城（呵呵，我可没写错，不是衡山城呢），令狐冲从田伯光手中解救了仪琳，而青城派"四兽"跑出来搅局，林平之路见不平，拔刀相助，两人合力大战青城弟子……新意毫无疑问是有了，至于这样的改编是否成功，恐怕只有让玩家上帝来评断了。不过在一些精彩描写部分，游戏还是不惜笔墨地搬取了原著。例如决战最终BOSS东方不败之前，

东方与令狐冲等人有大段对白，这些基本上都是原文。因为太"忠于原著"，还闹出一个小BUG：在小说里童百熊是有出场的，而游戏里出于情节考虑把他的戏加给了向问天，谁知一句向问天的对白里却出现"童百熊说～～"的字样，看来还真是对着小说抄的呀。



根据《笑》的国内代理中青旅创先软件发布的消息，出于保持金庸原著完整考虑，《笑》准备分为两部出版，这两部先后以日月神教和五岳剑派的故事为中心，高潮则分别是"决战东方不败"和"争夺五岳盟主"这两场大戏。而我们现在玩到的就是第一部了。

如果说情节安排是武侠游戏"文"的一手，那么战斗场面就是它"武"的一面了。虽然敌人的出现还是大家比较烦的"踩地雷"式，但勿庸置疑，《笑》用3D手法所表现的战斗场确是2D游戏难于比拟的，光影效果的华丽自不必说，而且我们还可以从多角度来观察大侠们的出手拆招、上下翻飞、跳跃腾挪。此外，在纯回合制战斗中，游戏加入了"行动点数"这一特性，招式因其威力不同，不仅要消耗不同的内力，也要消耗一定的行动点数，也就是说，在一个回合里，您既可以多次普通攻击，也可以用强力绝招来一次必杀攻击，甚至组合几个招式贯穿成新的超酷"连击技"，给敌以致命打击。



说到周边部分，片头和过场动画并无特别制作，很一般，其3D水平基本上未能超出《笑》的主干部分。倒是音乐花了点心思，4CD里专门有两张是音乐CD，不同的场景有不同的配乐来烘托气氛。游戏中还分别请了张信哲和雪儿来演唱主题曲《信仰》和插曲，私下感觉不怎么"大牌"的雪儿要比"大牌"张信哲唱得认真些。不过我最想听的还是那个"沧海一声笑"的《笑傲江湖曲》，不知这次为什么没用上。

最后讨论一下3D游戏最大的问题之一："吃配置"，这在国产游戏里表现得特别严重。《笑》也没能免俗：我用PⅢ 500/64MB和TNT2/32MB来跑，还不时有点停滞的感觉。想想人家《生化危机》，在老"大奔"上走得也不慢，现在的3D游戏可真太有些别扭。[illegible]3D，[illegible]只好[illegible]一点[illegible]了。

不管怎么说，《笑》仍可算是一个重大突破，首开中文武侠游戏的3D先河。纵观历史，凡第一个吃螃蟹之举，扬名立万者有之：如《仙剑》、《命令与征服》和《盟军敢死队》；身败名裂者也有之：如《血狮》和《江湖》。而《笑傲江湖》最终能否真正的"笑傲江湖"？你我天下玩家不妨亲自体会一番。■

82



模拟城市3000——

探索无限

文/枫茗轩·今心　编辑/罗东东

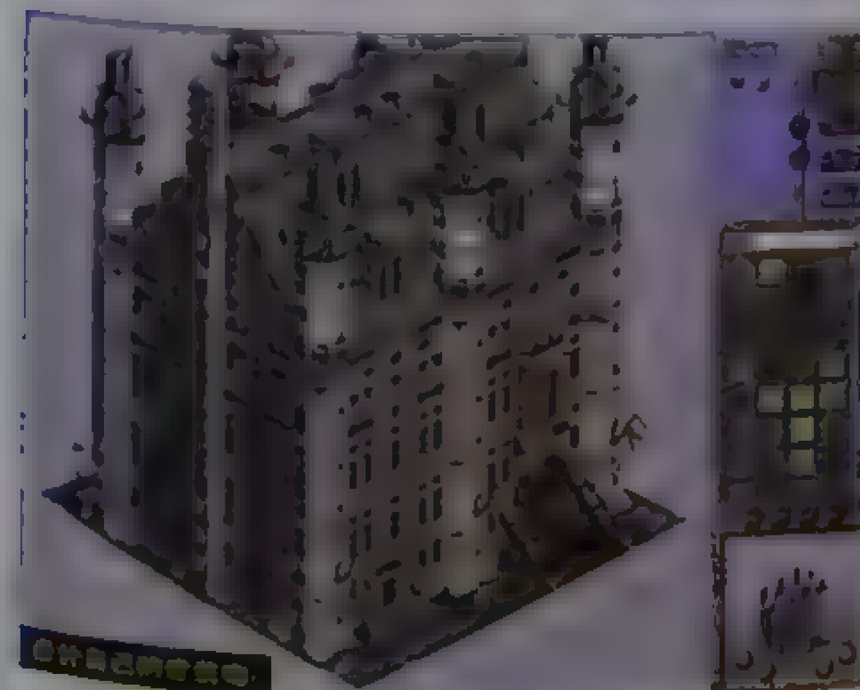
与某些"加强版"游戏不同，《模拟城市3000 探索无限》(Simcity3000 Unlimited)并不是纯粹的商业资料片，之所以这样说不仅是因为游戏本身可以单独安装运行，更重要的是游戏所具备的多种新特色。

内含建筑自创工具是《模拟城市3000》的一大特色，借助于工具所提供的大量建筑物部件，只需经过简单的操作，电脑就能组合出符合玩家心意的建筑物。而如今，新添的工具将包含更多的建筑物组合部件，诸如雨蓬、圆形屋顶、旗杆以及各种美观的标志牌，这样一来玩家就可以设计出更为新颖独特的房屋，让自己的城市更具个性风味。

在《模拟城市3000》中"孤独求败"的高手们，这次有福了。探索无限为大家提供了基于现实世界的全新剧情——柏林墙的倒塌、莫斯科恐怖主义危机、伦敦大火和汉城的世界杯足球赛都将在任务模式中登场。各位市长将受命于危难之中，在限定的时间里完成这些不简单的任务。

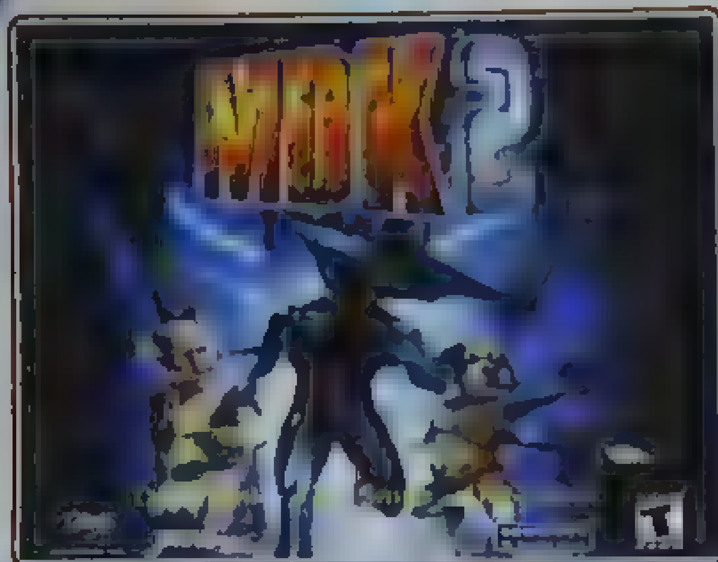
除此以外，当您进入新城市后，将会发现有三项全新的选择按钮出现在自己的面前。说具体点，首先是5个新增的"地理环境效果"开关按钮，它们分别是初春、仲夏、暮秋、隆冬和黄沙，玩家在中只要选择按下其中任何一个按钮就会发现城市所处的地理环境所发生的相应变化，举个例子，您按下"隆冬"按钮后便能立即看到一番银装素裹的"北国风光"。其次，您还可以选择五种植被种类：为城市配上浪漫的热带雨林还是肃穆的寒带针叶林，全看您的喜好。

第三项选择设置就是玩家可以挑选亚洲传统建筑风格和欧洲传统建筑风格进行游戏，您只要选择其一，就会惊奇地发现，城市中会不时有一些具有浓郁民族风格的建筑物出现，而且会有新的警察局、新的学校甚至新的监狱。同时，在游戏也增加了相当数量的地标建筑，日本的姬路城、韩国的大汉门和中国台北的故宫博物院等一批东方建筑奇观位列其中。



最后要提到的当然是游戏的网络功能了，本来在《模拟城市3000》中，能够出现的建筑物种类已经非常丰富了——多达489种，而今据最新统计，《模拟城市3000探索无限》更是猛增到839种。当然这是远远不够的，所以您可以通过游戏里的链接与全世界的"市长"们交换建筑物：在模拟城市的世界里，每天都有许多新的建筑诞生，而您所创造的大楼也有可能出现在全球数以百万计的模拟城市里。我想，这才是所谓"无限"的真正含义吧。■

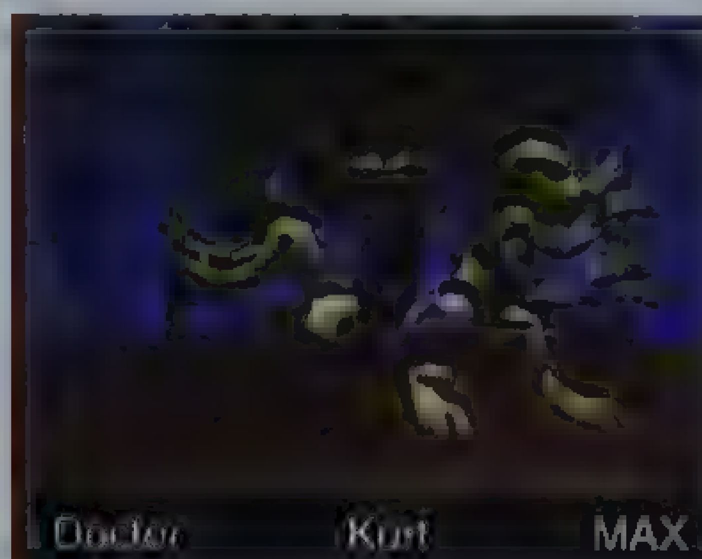
89



孤胆枪手 II

文/东东　编辑/罗东东

在许许多多、五光十色的3D动作冒险游戏当中，曾有一个名字教我永远难忘，因为从来没有一款游戏能像它那样给我带来那样多的笑声。MDK远离我们已经三年了，现在是2000年6月：喜爱动作冒险游戏的玩家们请注意，大家又要准备在欢笑中度过许多个不眠之夜了！因为我们的老朋友，电脑游戏界的超级无厘头搞笑巨星——M、D、K无敌三人组在漫长的沉寂之后，终于再度堂堂登场！

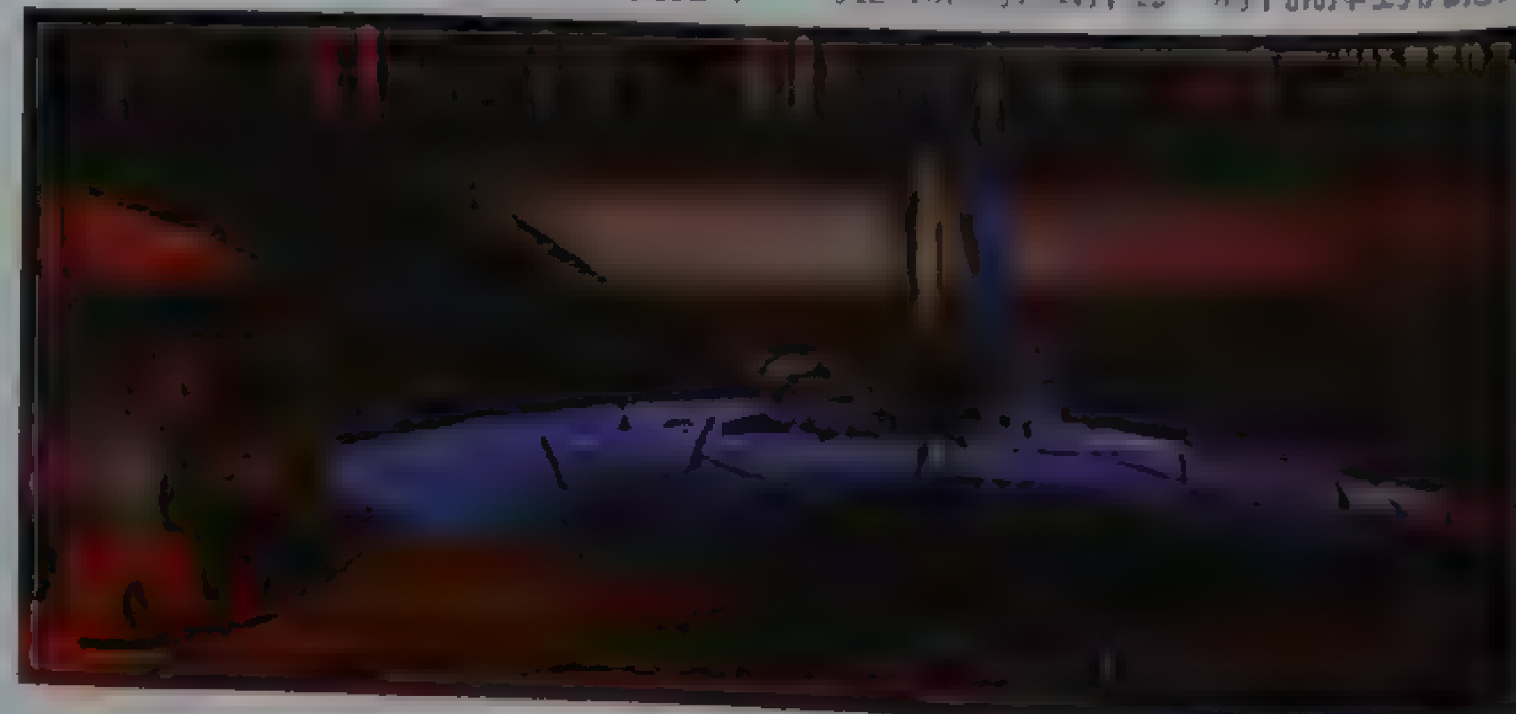


MDK在国内的译名叫《孤胆枪手》或《亡命暗杀令》，这两个名字可实在有够俗啊（好像香港的垃圾警匪片），而且完全和本名MDK（小白狗MAX、博士Doctor和英雄Kurt）没有任何联系。不过MDK这名字也有点名不副实，因为从头到尾只有尖脑袋的Kurt先生一个人在上窜下跳，Max和博士只不过跑了几次龙套而已。

不过这次可完全不一样了，三个人（俩人一狗？）都有很大的戏份，在全长10关的游戏里，他们每位各占3关，而且你还能任选一位进入第10关进行最后决战。游戏中每个人的戏都大不一样，并不是仅仅换了个形象而已。譬如说英雄Kurt攻击能力一般，而跳跃能力出众、枪法好，所以在他的关里敌人并不是很强，但是很多地方需要高超的上下腾挪技巧和使用狙击枪弹瞄准射击；再说小白狗MAX，它火力强大（戴墨镜、叼雪茄，手握四挺机关枪的酷酷形象？无数少女为之倾倒……），还能够利用喷射背包飞行，因此在它的三关里经常出现横扫千军的火爆场面，更多的地方要求考验您的飞行水平；最后说博士，文弱书生一个，高不了半尺高，武器不过是一块大面包而已（至于面包怎么做武器，您玩儿了就知道啦。），但博士IQ当然很高，于是他主要靠智力来解决问题，他的关卡里敌人特别少，而谜题特别多，与敌周旋多是智慧的较量。并不太长的游戏过程，包含了三段各有特色的冒险经历，可见制作者SHINY的匠心独运。


最终BOSS的宫殿

当然大家最关心的还是SHINY又给我们带来了多少新的笑料？这回他们可算是搞笑到家了，前作里出洋相的都是那些倒霉的外星侵略者，现在连我们的三位英雄都成了他们搞笑的对象，就说出场吧：英雄Kurt的出场是准备空降时正做热身运动，蹦一蹦，就掉到机舱外头去了；小白狗MAX一上来就制造了一次严重的宇宙交通事故，坐骑被毁，同时误伤外星人若干名；而博士最为不幸，还在飞船卫生间方便的时候就被一声大爆炸卷入了战争……





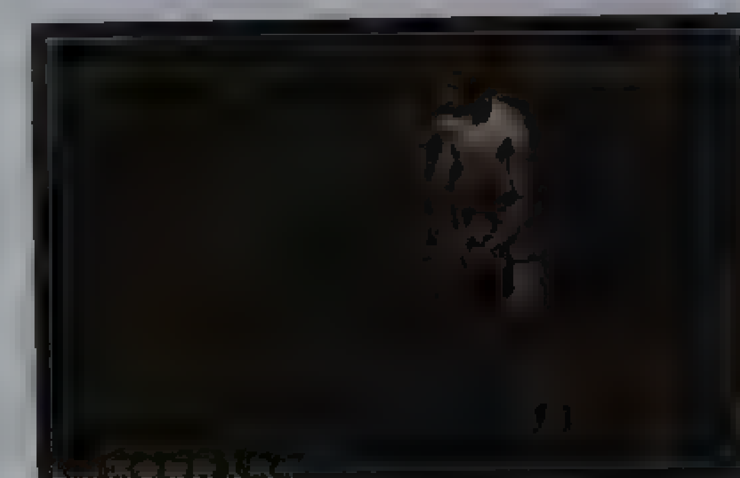
至于那些搞笑的主力军——形象滑稽的外星侵略者，这次的演出可就更加卖力了，躲在防护罩里手舞足蹈，然后被英雄们一炮炸飞自然是固有的拿手好戏。其他时候它们戴着滑雪帽和眼睛，围着围巾装模作样的四处走动；或者煞有介事地讨论问题，不时哈哈大笑，尾巴冒出黄色气体；甚至在歌剧院故作高雅的观看表演，而舞台上表演舞蹈的正是我们的英雄Kurt……如果玩完游戏您还看不够的话，请使用"观看影片"功能，回放那些令人捧腹大笑的情节，或者让那些不爱玩动作游戏的朋友们也来分享MDK2的魅力。

除了"观看影片"这个体贴设计外，MDK2的随时存盘功能也是对前作的重大改进。在MDK里快到见BOSS时被小妖砍掉，然后含泪从头玩起，这样可怕的噩梦将永不再有了。与之相对应的是游戏整体难度的加大，而且很多超难地方（比若说考验飞行跳跃能力的关卡）不用说SL大法了，就是在上帝模式下也是干瞪眼，大伙儿还是老老实实的苦练内功吧，呵呵。



好东西说太多了，马上要开始"然而"了。然而，金无足赤，玉有微瑕，要说MDK2的缺点嘛，窃以为重大失误在于头重脚轻，后面的情节太单薄，有趣的搞笑段子大大减少，相反场景重复使用的次数增多，到第9关甚至设计了一个毫无创意而又复杂无比的大迷宫让玩家来兜圈子，实在有种"SHINY是不是已经黔驴技穷了"的感觉。还有一些小BUG，比如某个迷题设计不合理，只要会SL大法，不动脑筋也能完成等等，都无关大局，在此就不赘言了。

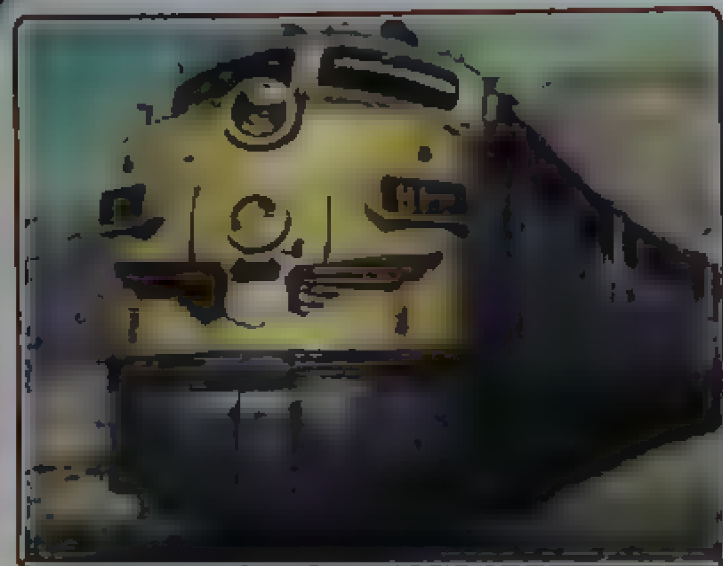
本来东东的写作习惯是不论好坏，都至少来个"一二三"点（画外音：这都是什么破习惯呀！），不过这回MDK2的毛病只能挑到这儿了，因为我实在太喜欢它了。当然其他的朋友们应该比我眼明手快，看出更多的道道来，不过即使有许多的毛病，我仍然认为MDK2是一款创意十足，不可多得的好游戏。如果您和我一样喜爱正义和笑声，喜爱跳跃和飞翔，那么您也定会爱上MAX、Doctor和Kurt的有趣故事——MDK2。■



项目	分数
图像表现	93
音乐音效	89
操控	87
创意	96
[illegible]	95
故事性	[illegible]

总评：90

英文名称：MDK2
出品公司：SHINY / BioWare / Interplay
国内发行：未定
支持平台：[illegible]、WIN9X、NT、WIN2K
类型：动作冒险 ACT/ADV
最低配置：[illegible]
推荐配置：[illegible]
多人游戏：不支持
上市日期：2000.6
官方网站：[illegible]



铁路大亨Ⅱ

二十一世纪

文/wdd　编辑/游骑兵

模拟铁路生意的游戏不仅是一个火车排列的问题，更要从经济上模拟一个庞大的铁路王国的运作和发展。《铁路大亨Ⅱ二十一世纪》(以下简称TSC)是《铁路大亨Ⅱ》这个赢得了E3经营策略金奖游戏的资料片，游戏要求你能平衡你的铁路公司的投资和利润，以期获得更大的收益。从最简单的沙盒模式到最难的全经济模式，中间还有很多难度等级。在比较高的难度中，需要你了解车站提供的原料和成品之间的联系。这样就能使成品卖出去时能得到更高的利润。在更加深刻的学习这个经济系统时，你需要很好的组织原料和成品，这样才能更好的降低成本和缩短周期，提高获利。这可不是个简单的活儿。

游戏制作小组PopTop Software此次不仅秉持前作所有的精髓所在，而且近一步丰富了最能吸引玩家的策略成分。

这次TSC在游戏规则上所作的修改包括增加了在车站卸下货物并交给其它火车运输的能力，但最大的变化就是被制作小组称之为对其经济系统的"小"改进。它看上去好象是一个小变化，但一旦深入进去你就会感觉到它的影响有多大。在这里，金钱已经不是决定一切的标准。首先，运送旅客所得的收入减少了，而运送其它货物所得的收入却增加了。这足以改变整个游戏的局面。再没有哪家公司可以像在原来游戏中那样只靠短期的送牛奶式的旅客服务来生存，并赚取大量现金。在游戏进行到中后期，玩家必须建立更加远距离的高价线路。长途线路的旅客运输肯定是需要时间的，而且纯粹的旅客和信件运输在这里的地位降低了。你现在有两种选择：要么建立短途的纯旅客运输并且在后期为了生存作沉浮和挣扎；要么建立长期的货物运输，当然短期内要顶住较大的资金压力。



在TSC中要想赢得胜利就必须将原料加工成制成品运送到需要这些产品的车站去。这样你就不得不运行很多经过原料产地的辅线路，这样你的线路覆盖面就变大了，而相应的线路保养的费用也增加了。这个看似不大的变化使得在TSC中一个成功公司的类型有了很大变化，从只注重短途乘客和信件运输到必须多种经营结合。在某些情况下，在你公司实力还不强的时候不应该眼睛只盯着乘客和信件。在TSC里有几个新的产业，它们是兵营、军火库、兵工厂还有酿酒厂。其中酿酒厂在新游戏中绝对是个上佳的投资方向，基本上每个车站都需要它的产品，尤其是在那些军



营聚居地和大城市中，美酒从来就是士兵和老百姓入睡前的上佳饮品。因此，它有着极好的销路和价格，而且还可以用多种原料酿制。在某些情况下，投资酿酒厂不失为一个好赌注。

与经济系统的变化相对应，可用的火车类型也有相应调整。在新世纪铁路建设的主题中，可供使用的火车来自19世纪中后期和整个20世纪，很多是新式引擎的电气化机车。虽然它们对环境的污染更小，但对基础线路的压力是比较大的。所有在TSC中引入的火车的购买和保养费用可能都会让你吐血！难道说要为一个高效的火车引擎花上250万？再加上每个引擎每年都要投入6万至10万来维护，你就会看到一个真正的问题，摆在现实世界中的铁路公司面前的问题。虽然很难说出口，但这是事实：环保问题和



经济效益往往是矛盾的。多数电气化列车的价格和保养费用都十分昂贵，而且爬坡能力也不如传统的柴油机车或蒸汽机车。如果你是铁路公司的老总，你会怎样？最后，使用常规机车对你的生存所起的作用可能比去费劲安排运送的货物结构还要大。当我玩这个游戏的时候，这个问题一直困扰我。我对原来那套经济系统了如指掌，导致我在玩TSC的时候频繁地重新游戏。当我把我的大量资金用于发展铁路的时候，发现我竟没有足够的现金来购买我需要的机车引擎！我发现我不知道应该如何合理支配我自己的钱。这种经历真是刻骨铭心！

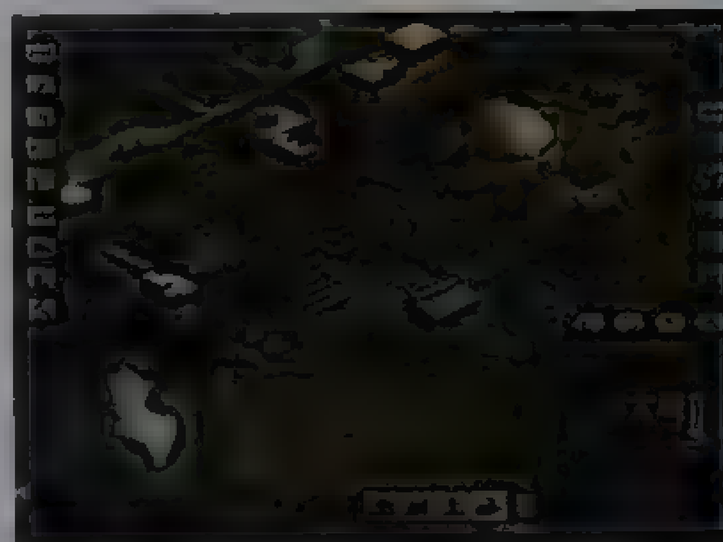
游戏的战役模式分为跨越三个时代的十八关，必须按顺序完成。第一个时代是二战及战后，这是一个艰难生存的年代。第二个是冷战和现代社会，这个时期世界经济高速发展。第三个时代是未来，在这个时期你需要应付一些以前从来没碰到过的情况，具有很浓的科幻色彩。

还有个很好的感觉就是新的关卡不再纯着眼于完成经济目标了。尤其在战役模式的第一部分，竟然对你的不计成本与收入的货物运输进行奖励。在有些关卡里，作为你购买和升级机车能力来源的股票市场被禁止掉了。这些关卡的时间跨度都很小，时间都是以天和小时计的，跟以前的年和月不一样。你必须非常仔细地考虑什么地方需要什么货物，怎样才能最有效率地把货物运送过去。我本人就非常喜欢英国这一关。在这一关里，对于每条线路每天最多只能维修6处。玩家不能建造新的线路，也不能在一天内维修6处以上的部分。线路在战争中被炸毁，三个运送地点相距很远，而且这一切需要在12天内完成。怎么办？看你的了。这一关有诸多的限制，对玩家的统筹计划能力可是一个真正的考验。

游戏情节所发生的区域跟原来的《铁路大亨Ⅱ》有相同的、也有新颖的地方。比如开凿新英吉利海峡隧道的竞赛和开发南极矿产的竞赛。还有发生在澳洲的关卡和具有新的挑战意义的"神秘地图"。还有一些因温室效应而造成海平面升高以后的非洲和欧洲的地图，在这些地图里，地球表面已经有了相当大的变化，看你如何面对了。还有一些特殊的关卡是需要特殊对待的。

我所提到的这些特殊关卡指的是建设市内铁路系统。这些关卡的任务就是建立轻型的市内铁路交通系统。其中有建设西雅图华盛顿区市内铁路的，还有建设慕尼黑的。在这里再也没有运送资源和原料的任务。现在的重点就是运送旅客，而且给他们提供舒适的服务。不管是办公室、机场或是工厂，人们需要上下班，交通堵塞问题使得轻型铁路成了人们出行的一个好选择。哈哈，说到这儿，这不是北京也在建造的城市轻轨铁路吗？但愿完成后堵车堵出了名的"新马太"地区(新街口、马甸、北太平庄)能消停下来……这系统十分简单，只有四种列车，即商业的、住宅的、工业的和机场的。每个住宅区都会产生许多需要到特定地方的人群。大多数住宅区主要产生工业的和商业的交通流，这些人是去上班的。还会有一小部分(但很重要)需要去别的城市的人群，他们要去机场。工业区主要产生住宅交通和少量的商业交通和机场交通。商业区主要产生住宅和机场交通。机场产生住宅交通、商业交通和一些工业交通。由此可见，这些因素必须紧密结合才能使你的铁路系统的利用率得到优化从而增加收入。这与原来的《铁路大亨Ⅱ》有较大区别，它使你了解到建设一个现代化城市的市内铁路系统是多么复杂。

最后我想说的是，如果你想找一个真实的经营模拟游戏，外加漂亮的火车，那你只有选择《铁路大亨Ⅱ》——和它的任务盘《铁路大亨Ⅱ二十一世纪》。■



[illegible]	83
音乐音效	80
操　控	90
内　容	85
[illegible]	100

89

英文名称：Railroad Tycoon 2 Second Century
制作公司：PopTop Software/G.O.D.
[illegible]：新天地
[illegible]：新天地
[illegible]：[illegible]/WIN9X、NT
[illegible]：[illegible]
[illegible]：[illegible]
网址：www.railroadtycoon2.com

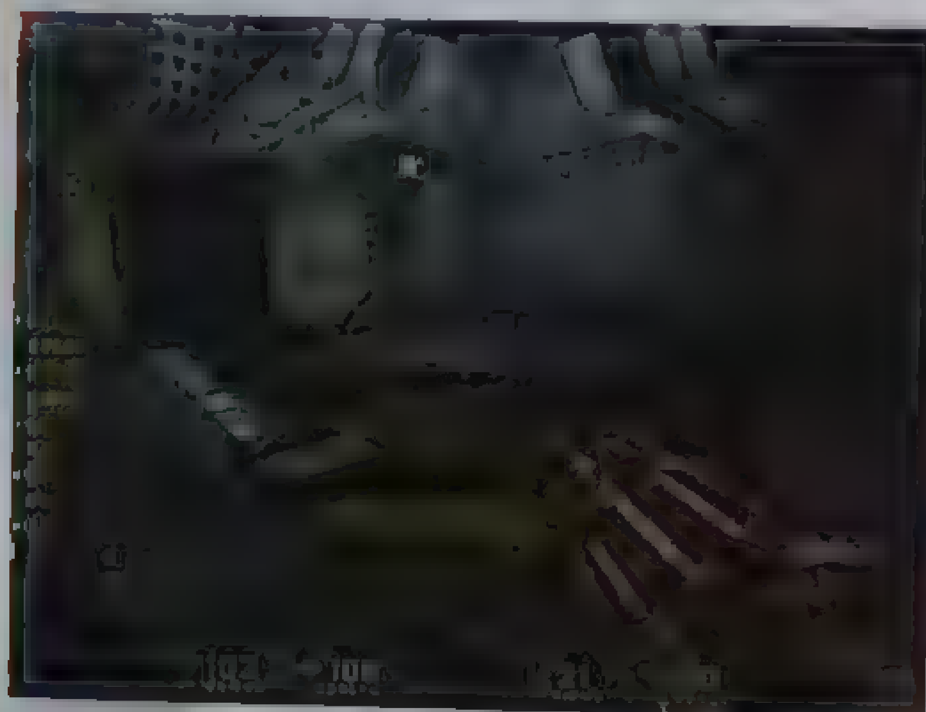
大刀

DAIKATANA

文/TWO-IN-ONE　编辑/游骑兵

提起《大刀》(Daikatana)，相信不少玩家都是再熟悉不过的(什么?不知道！老兄，不知道你也要点点头，拜托……)这倒不是因为它制作得有多么出类拔萃与众不同令人爱不释手难以忘怀(哪有这么好的游戏)，而是因为它跳票跳得实在太久了。要不是时不时地看到广告宣传，我想人们已经把它淡忘了。如今，“跳票之王”终于在众多玩家面前粉墨登场，那么我们就看看这把“大刀”究竟威力如何，我们四年的漫长等待是否值得?





说到《大刀》，我们还不得不介绍一下John Romero。怎么，不认识这位老兄?猜你也能猜出来，他当然就是打磨出“大刀”的家伙啦。其实John Romero的本意也未必就想让《大刀》上市的时间耽搁得这么久，他原本是一个极受赞誉的游戏设计师，弄到如此地步并不是他所希望的。自从主视角射击游戏黎明破晓以来，John Romero便全身心地投入这类游戏的制作当中。在离开Id Software公司之前，他将游戏设计天赋全部贡献给了Doom系列的成功，当然还有Quake。可是当John Romero创建了Ion Storm公司，独自坐在得克萨斯州达拉斯市的Ion Tower顶层办公室中的时候，他或许没有想到之后的路会这样曲折。被人指责议论也好，领导能力受到怀疑也好，巨大的人员变动也好，四年的耽搁也好，可是不管怎样，John Romero的Ion Storm终于推出了自己公司的第一个主视角射击游戏，想来也是令人欣慰的。

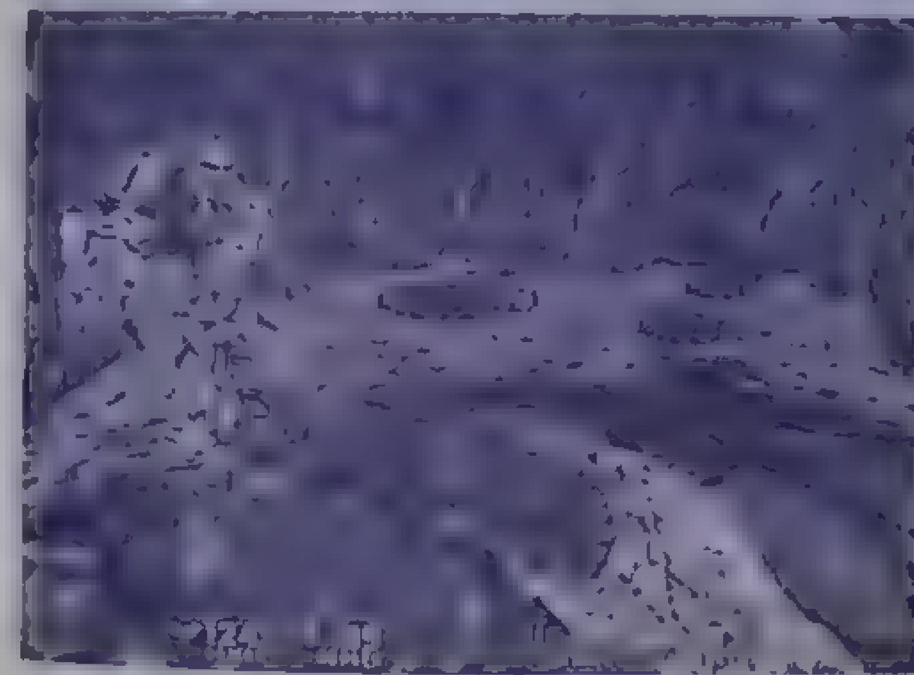


《大刀》的故事性极强，围绕着一把虚构的魔法“大刀”，演绎出史诗般恢弘的情节内容。整个游戏分为四个章节，每个章节中出现的武器和怪物，展现的场景和风格，以及玩家所体会到的感觉都有所不同，似乎是将四个游戏巧妙地结合成为一个游戏。在这四个章节中，玩家可以从未来的日本来到远古的希腊，从中世纪的挪威来到大约2030年的旧金山，时空跨越范围之大令人吃惊。此外，每个章节又包括至多六个段落，每个段落再分为四到六个部分。正如玩家所想所见的那样，《大刀》是一个庞大复杂的游戏。

《大刀》的故事开始于大约2450年的日本京都，故事中的英雄是Hiro Miyamoto，一个博学多才，但贫穷潦倒的军事艺术家，痴迷于研究剑道。某个雨夜，一个面色枯槁的乞丐蹒跚来到Hiro的家门边，向他讲述了一段不可思议的故事。一个名叫Kage Mishima的家伙发现了穿越时空的方法，偷偷改变了历史，窃取了传说中的神兵利器“大刀”，并且绑架了他的女儿Mikiko Ebihara。[illegible]，Hiro [illegible]，[illegible] Kage [illegible]“大刀”[illegible]。于是Hiro答应帮助乞丐，到Kage Mishima的城堡解救Mikiko，并且取回本应属于自己的“大刀”。也许Hiro没有想到，他的第一步便踏到了刀山之尖上……



大家都知道，《大刀》使用id Software的Quake2游戏引擎改良而来，游戏画面的整体水平比较令人满意。在游戏的某些章节中(例如第二章)，背景画面、建筑及怪物制作得非常精细，看起来赏心悦目。可是游戏中的有些地方还是差强人意，这主要表现在游戏的第一章“日本京都”里。这一章的画面简直就是游戏中最糟糕的部分，昏暗的绿色纹理与曾经在某些游戏中出现的炫目光影效果混合在一起，表现出来的画面显得既压抑又过分花哨，让人无法接受。幸好游戏第二章“古希腊”的画面制作相当出色，这[illegible]了Q2引擎的招牌，又给在“日本京都”中饱受几个小时折磨却失去不少的玩家一丝安慰。古希腊秀丽的天空，湛蓝的海面，宏伟的悬崖，金色的小道，神秘而宁静的古庙，与前一章相比，使人时不时地产生疑问：这会是同一个游戏吗?

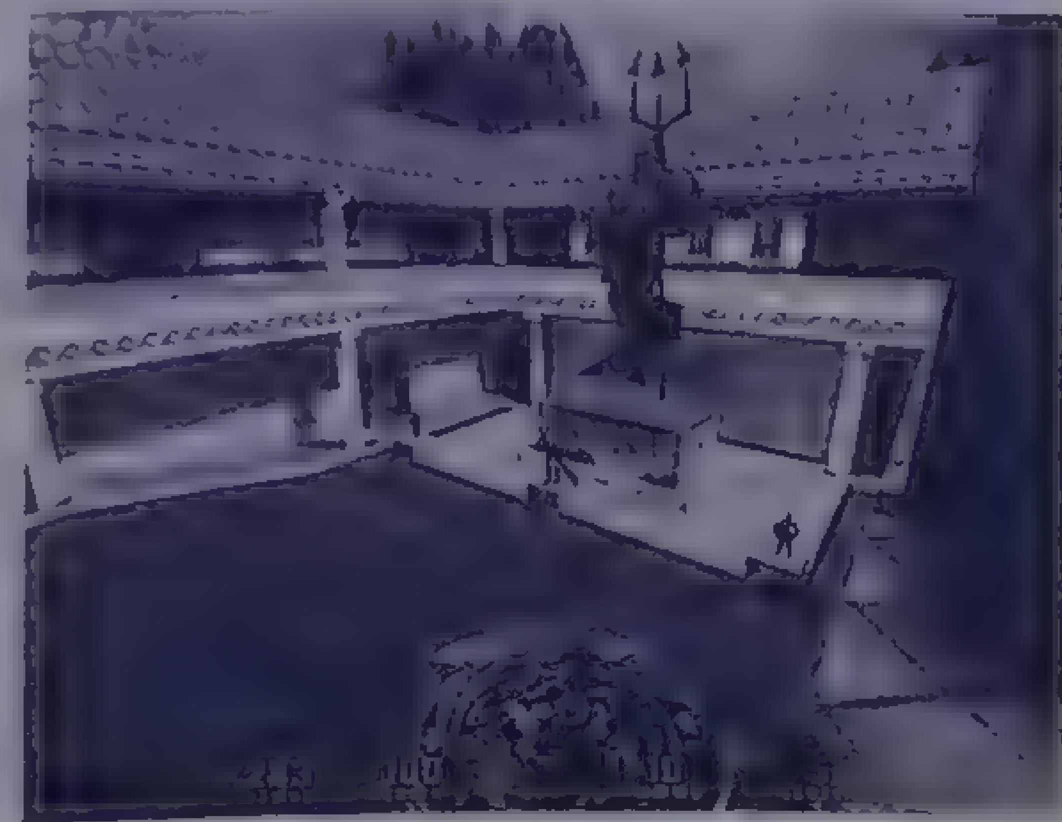


《大刀》的关卡设置看起来是费了一番心思，每个章节都有不同风格的设计思想，带给玩家多样化的感受。大多数情况下，地图上有很多秘密所在，那里隐藏着很多好东西。玩家在进行游戏的时候只要留意奇怪的光亮，墙上的裂缝，有时候靠近某个地方仔细倾听或者探身爬进看似死路的通道，就会找到那些秘密地点，有所收获。由于游戏地图比较庞大，路线纷杂，在行进过程中往往会弄得“山重水复疑无路”，不过只要留心细微的线索，便可以“柳暗花明又一村”。其实游戏中的助手也可以帮助玩家引导路径，因为他们具有非常好的引路能力，将跟随Hiro走过大多数的行程，帮助Hiro战斗，为Hiro提供各种线索。听到这里，你也许会庆幸，这不是简单多了吗?别急，请先不要高兴过早。事实上，助手是真正令人头疼的家伙。

首先，助手在游戏中必须贯穿始终地活着，否则Game Over。这就是说Hiro必须拼着身上多穿两个洞，也要保证他们的安全。可是助手却不领这个情，不断地找麻烦，而且向敌人开火的时候不动大脑，即便是Hiro与敌人站在一条直线上，恰好就挡在敌人面前，他们也会毫无顾及地动手，简直就是谋杀犯。再有，每次进入一个新的地区，助手还必须站在Hiro的右侧，而且有的时候让他们从A点移动到B点简直是势比登天。他们不喜欢从高耸之处纵身而下，不喜欢钻下水道，最不喜欢弄得满手污秽，真是麻烦得要命。Hiro经常要多走很多路，或是强行打开一扇门，或是找到并扳动开关，或是炸毁电力装置，好让助手们顺利通行。真不知道谁是谁的助手。特别是在穿过需要不断跳跃的迷宫的时候，恨不得开枪将愚蠢的助手们给毙了。

在《大刀》中，游戏设计者为玩家提供了二十多种武器，每个章节中的武器设置都各不相同，给人的印象比较深。不过武器的样子看着并不令人满意，而且武器的使用效果也不敢恭维，特别有时候将这些武器交到助手的手里，那简直就是成事不足，败事有余。只是Hiro手中的大刀是一个例外。

当Hiro使用大刀不断杀死很多的怪物，大刀就会从刀下鬼的生命里获取力量，威力变得越来越大。当Hiro使用大刀杀死了足够数量的敌人，大刀就会提升等级，它的攻击力和攻击速度都会提升。





最终甚至可以放射出电子[illegible],[illegible]中的终极武器。

《大刀》的技能系统在[illegible]中是颇具特色的,有些[illegible]的角色属性系统。特技飞行(Acrobatics)增加角色的跳跃能力,让[illegible]通常情况下无法到达的地方,找到[illegible]所在。攻击(Attack)增加角色的火力值,而且可以使攻击更为准确。力量(Power)增加角色的伤害力。速度(Speed)增加角色的移动速度,甚至可以提高攻击速度。活力(Vitality)增加角色的生命值,每提升一个等级,增加 50 点生命值。至于玩家应该选择提升哪项技能为最好,我想这完全取决于玩家的战略思想以及本身的个人所长。如果对攻击目标心存恐惧,那么最好选择提升力量指数;如果自己总是被敌人[illegible]

在多人游戏模式方面,《[illegible]》[illegible]"死亡竞赛""[illegible]"和"战友"模式,[illegible]的游戏模式——"DeathTag"。由于游戏使用了 Q2 引擎,因此在连线对战方面几乎没有问题。[illegible]有一些[illegible]的瑕疵,Ion Storm 也承诺即将推出补丁程序来弥补,因此在这方面应该是比较愉快的体验。



现在该说说结束的话了。几乎四年时间的开发设计,花费了二千五百万美金,[illegible]的开发人员和两种游戏引擎,并且投入了大量的前期广告宣传,《大刀》达到[illegible]的效果了吗?说实话,[illegible]就在于《大刀》[illegible]太久,而玩家期望值又因长时间的渴望而变得太高。现今的游戏世界毕竟不同于前两年,发生了很大的变化,不但游戏的制作水平在逐步提升,而且玩家对游戏的要求也越[illegible]



[illegible] Q2 [illegible]。不过,如果 Ion Storm 要推出《大刀 II》的话,我们[illegible]这么久了。■

88



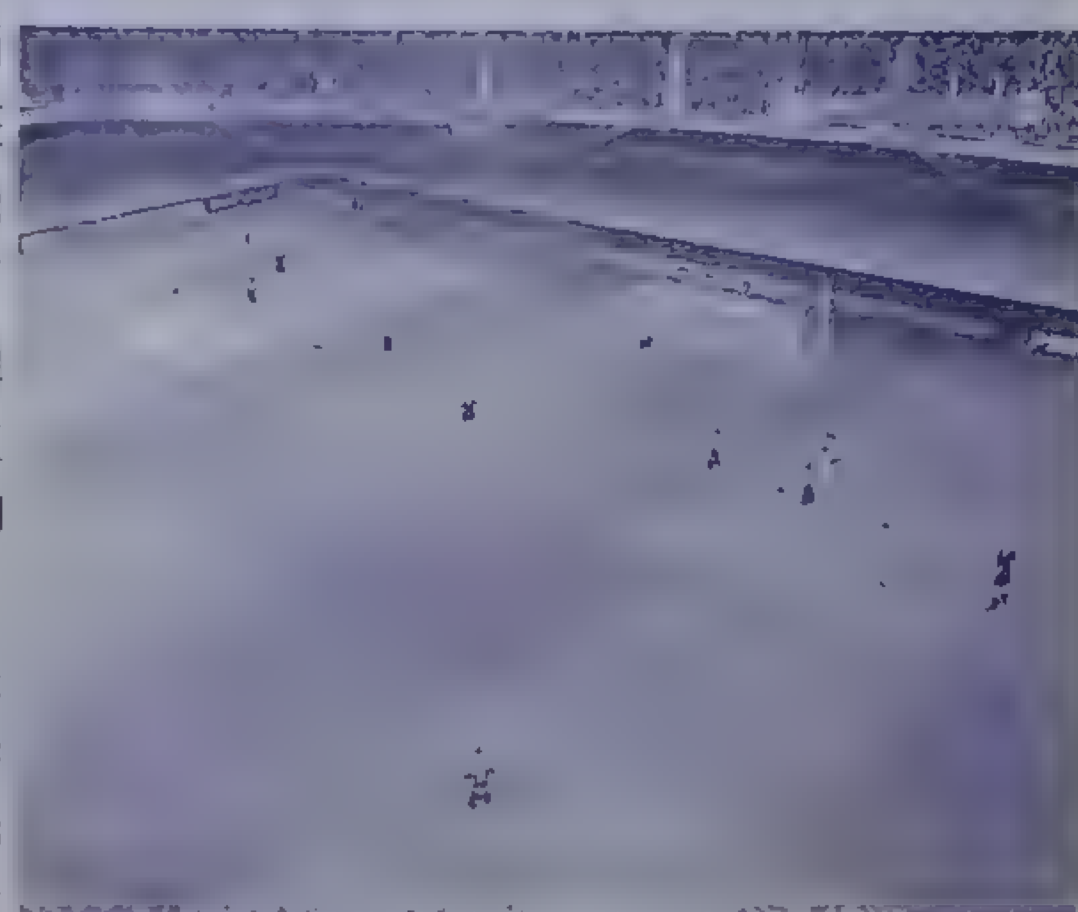
欧洲杯 2000

文/ULTRA 编辑/罗东东

喜爱足球的朋友们知道,4 年一度的欧洲杯已经在荷兰和比利时开战,足球热潮必定再一次掀起。作为运动类游戏(特别是足球)老大的 EA Sports 自然不会错过这个机会,于是推出了它的新作——《欧洲杯 2000》(EURO 2000)。

开始玩《EURO 2000》时,感觉它与《FIFA 2000》太象了。如果不告诉你,你一定会以为还是后者。的确,不光两者采用了相同的图形引擎,就连一些细节如球员传球的光标,也很相似。不过在玩了几个小时后,我还是发现了它的特别之处。

一、现在有不少游戏特别是一些操作相对复杂的动作类游戏,为了让玩家尽快上手,都有相当于 Training 的选项设置,事实证明效果相当好。其实 EA Sports 在《FIFA 2000》中就开始尝试了,在 Loding 中可以看到简单的键盘操作图。这次则干脆在主菜单中加入了"Skill Drill",其中内容丰富,伴有语音和文字提示。我认为除了为引导玩家上手外,EA Sports 还把目光瞄准了潜在的足球游戏玩家,特别是那些以前不太玩"FIFA"的朋友。



二、玩过《实况足球》等 PS 足球游戏的朋友都知道手柄上有一个"意识传球"键。通过它,玩家可以打出许多赏心悦目的传切配合来。而尽管在 FIFA 中也有类似的设置——[Q]键,但并不成功。许多玩家抱怨在与电脑对战时,正是因为它常常把球送到对方脚下,显得很愚蠢。好在这次 EA Sports 迅速作出反应,[Q]键得到了极大的改进。虽然还达不到 PS 的水平,但较之以前却也不可同日而语了。不信?当你用它传出一个个致命的直传时,你一定会为自己天才的想象力和创造力深深陶醉的!



三、跟《世界杯 98》一样,《EURO 2000》中也有隐藏关卡。只要选择任何一支队伍通过预选赛(荷兰和比利时可直接进入决赛小组赛)、小组赛直至夺冠,那么

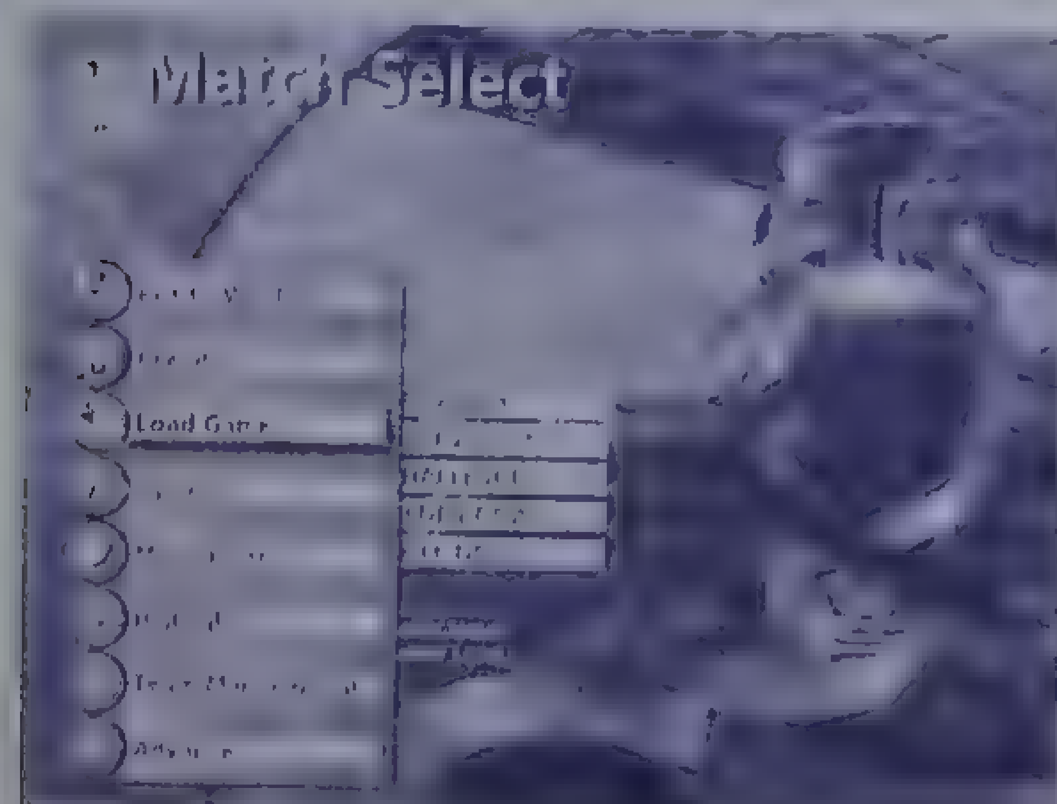




“CLASSICAL”模式将被激活，你会发现主菜单中多了“CLASSICAL”选项。首先出现的是1960年第一届欧洲杯打入半决赛的四支[illegible] 1964 [illegible] 1996 [illegible] 84 [illegible] 92 [illegible]单击，为96年[illegible]的经典[illegible]折服。因此，对于任何一个[illegible]，这款游戏简直[illegible]一部活生生的欧洲杯历史，争[illegible]，你可以亲手改写它！

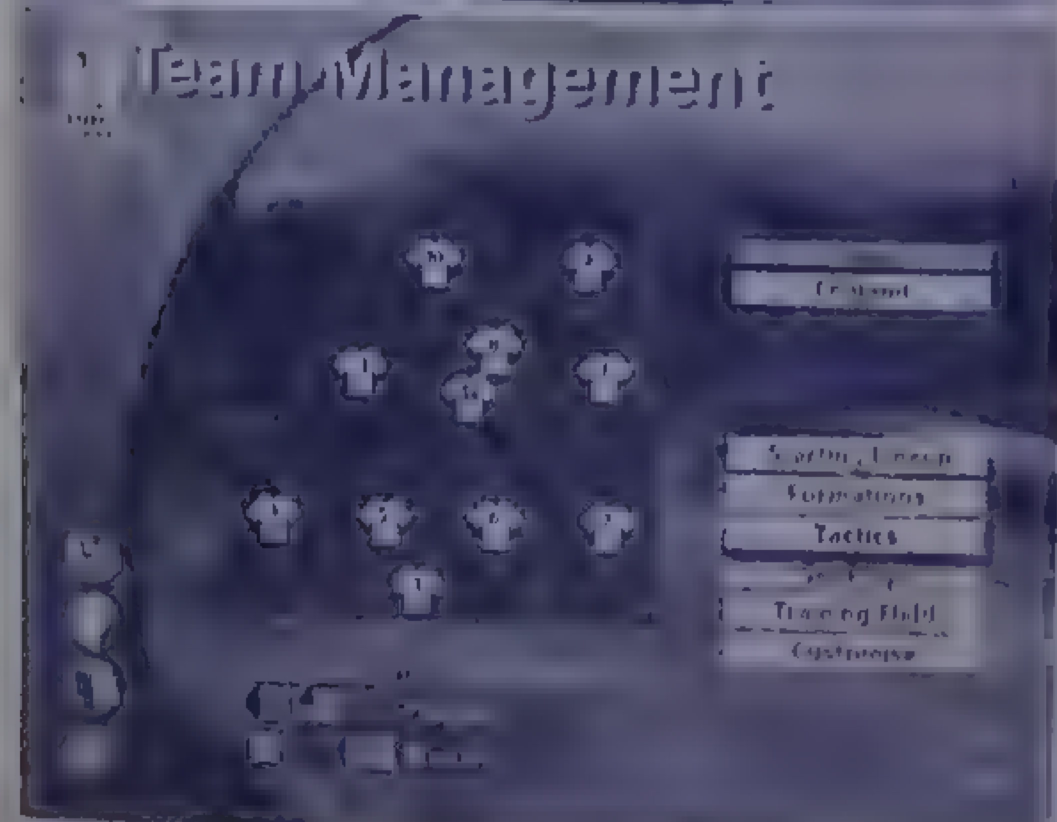
[illegible]（EURO 2000）较之（FIFA 2000）[illegible]。EA Sports [illegible]的领先地[illegible]，这一点值得肯[illegible]，有些地方不知是何原因，[illegible]，比如大多数球员主[illegible]后然用左脚，而这正好与[illegible]相反。希望 EA Sports 能在以后的作品中改正。

EURO 2000 到了，FIFA 2001 还会远吗？我们期待更精彩的足球。■

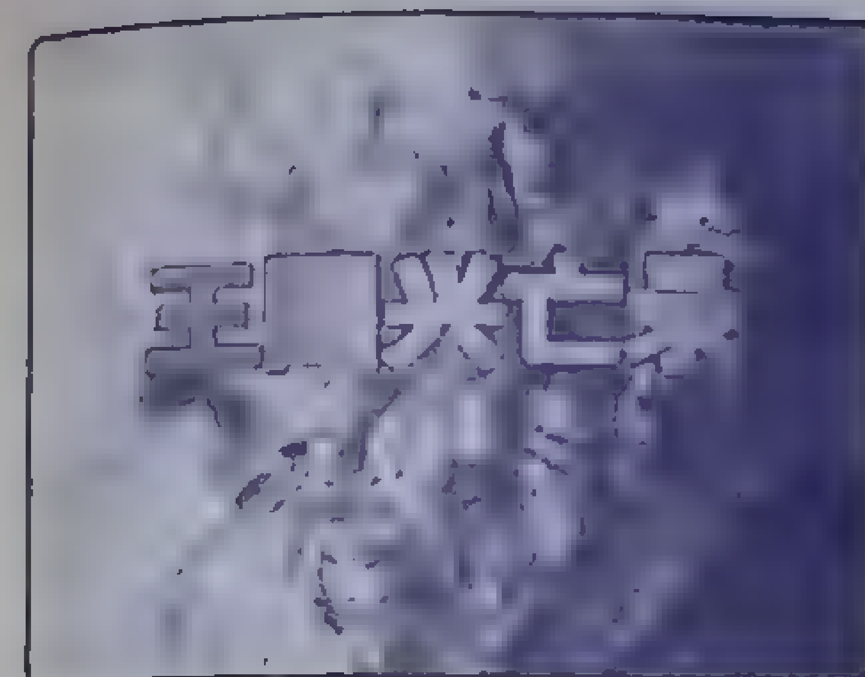




四、在细节方面，（EURO 2000）表现得也很好。比如球场草皮的颜色变成为[illegible]，这更符合[illegible]上的欧洲球场，因而更具真实感。另外，球员进球后的庆祝动作不再是那么可笑，你简直可以光凭它认出你所熟悉的球星来。在我第一次用英格兰进球后，进球队员高举右手欢呼，那不是 Alan Shearer 吗？没错，我从屏幕上打出的姓名得到了证实。还有就是诸如球服



91



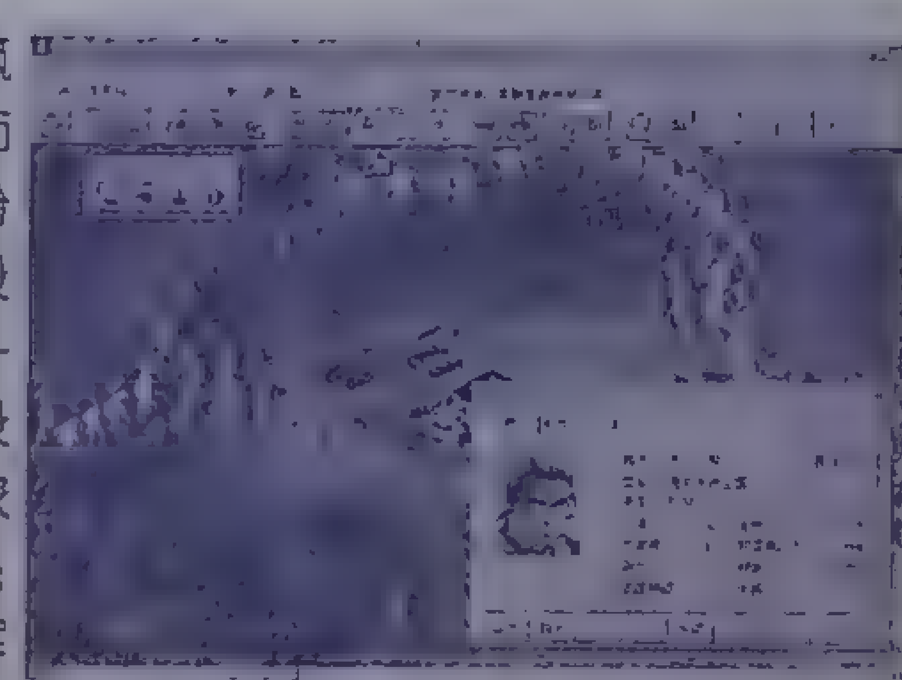
王国兴亡录

文/ZIP 工作室　编辑/罗东东

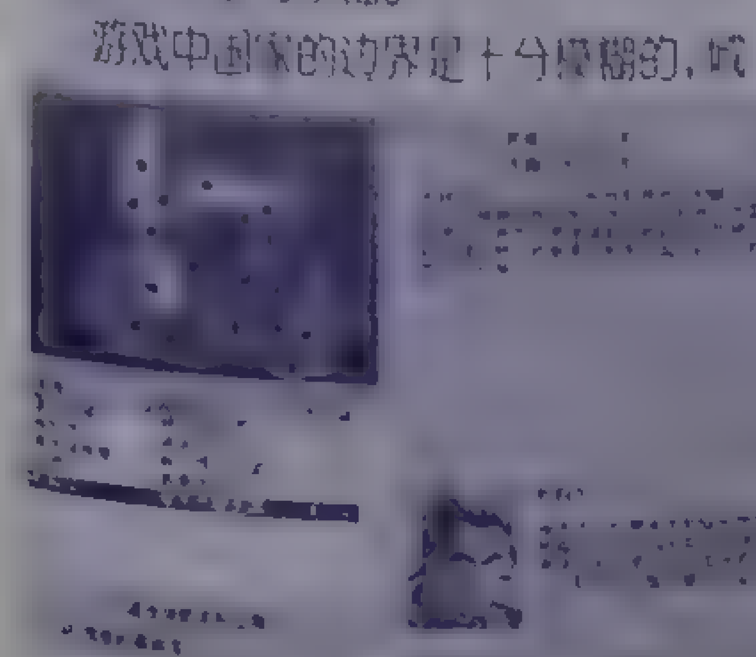
与同是光荣公司出品，改编自史实的策略游戏如《三国》、《太阁》等经典作品不同，在这里向大家介绍的《王国兴亡录》是以幻想大陆的战乱为背景的战争策略游戏，大家在其中感受到的将是天马行空的架空历史和战乱中情感的真实流露。

像其它策略游戏一样，这款游戏的主角也是从几个角色中任选其一。游戏分成了两个剧本：“黑暗狂云”与“苏醒的光”，第二个光明剧本可以看作是第一个黑暗剧本的续篇。在第一个剧本中，玩家要扮演的是以大神官身份君临天下的阿特莉雅。她的目的是要解除四魔王的封印，让邪神复活。为了达到这个目的，玩家要攻占大陆上所有的城市，并逮捕光明各国的元首。接下来是第二个剧本的任务，玩家要扮演的是侥幸被救出或逃出魔掌的一位国家元首，从黑暗中解放整个大陆的人民和其它国家的领袖。

游戏中国家的边界是十分模糊的，城市的范围由该城市的标志性建筑——神殿决定。玩家可以在城市范围内兴建各种建筑物，具体分为普通设施、大型设施和特殊设施三大类。普通设施是在游戏一开始时玩家就可以兴建的基础设施，包括解决人民温饱问题的农业设施，如田地、牧场、葡萄园等；关乎国防问题的军用设施，如军营、竞技场、行会、大学、图书馆等；关系财政问题的赚钱设施，如市场。在黑暗剧本中，玩家还有女首鸟身兽的巢、粘液军增殖所、墓地等征收怪兽兵的设施。


战略地图

大型设施的建设，是由女巫用神殿魔法组合某几种基础设施而得来的，在这个游戏中可没有“男巫”这种角色，所以请玩家一定要小心照顾好手下的女同志，万一有什么闪失，你的宏图伟业就没什么戏了。（但是有了基础设施和漂亮的女巫姐姐为什么还不能建设大型设施呢？）这里还有一个关键的酒馆问题！酒馆是一些成天没事儿闲得慌的吟游诗人（当然都是些男的）聚集的地方，这些大闲人们在你有了酒馆之后就会来聊天，然后告诉你一些变换大型设施的组合。玩家不耻下问之后，就可以让手下的女巫依照这种组合进行变换了。变换之后不仅可以让你的城市更为漂亮，而且许多大型设施的效果也会翻倍，另外还可以让城市有更多的功能，如变换出药品研究所，就可以生产药品，这在战争中可以省去不少时间。在建设中比较特别的要数神殿的增建，上面提到了城市的领土是由神殿决定的。只有增建神殿才能扩大领土面积，你是无法在不是你罩的地盘上大兴土木的。


选择君主

在游戏中，需要不断地招揽人才。主动的方法是让比较得力的大将（要德才兼备的最好）到城中去录用，有些人在你实力不强时不愿加入，但是也许几个回合后就会主动上门自荐。还有一些，就要到战场上去抓了。在把敌人打得落花流水，断其后路之后，俘虏他们，然后会见。一般来说，以黑暗方阿特莉雅的法力，一次就可以搞定所有的俘虏。而光明中任何一方的领导人都没这么大本事，当俘虏有强烈的种族歧视观念（象那些生得身材修长，貌美如花的女精灵），就要靠锲而不舍的精



准备出征

神用几个回合的时间去[illegible]看是否中了黑暗方的迷魂大法，[illegible]话就要先为他除魔，下回合再[illegible]。但总是会有一些顽固分子[illegible]，而偏偏在这个游戏中只能动口不能动手，要把这些死性不改的家伙留在监狱里浪费窝头，实在是让人恨得牙痒痒。在光明的剧本中，还有一些人物是由于事件的发生而加入我军阵营的，这些人物一般都十分好用，算是对光明方的一点补偿吧。

国富兵强之后，发兵去进攻敌城是个不错的决定，但最好别使空城计，那些徘徊在野外山上的怪物可是说来就来，抢完就跑的。战斗开始之前，玩家要先编组一支军队。这时就要根据战斗的性质和各兵种的特点选择领军人物，人物的职位越高，可以带领的士兵数越多。在战斗中第一军团的编组十分重要，一旦第一军团被消灭，那么这支军队很可能就会全数成为俘虏。

战斗中虽无阵形的选择，但因是幻想游戏，所以有许多攻击魔法和特殊技能可用。游戏中的法师分风、火、地、水、魔五种属性，战士在升级后可以学会一些战斗技能，这些技能根据战士使用的武器不同而相异。只要灵活运用多达 61 种的法术和 60 种的技能，胜利是不会离你太远的。

当玩家的国库空虚、武器落伍、人手不够时……怎么办呢？在这里笔者建议：Discovery，探索你的世界。你的城市周围[illegible]

[illegible]这几次发的[illegible]惊人，而且[illegible]人的名字了。

总的来说，笔者认为这款游戏中的战略角色还是非常高深的，游戏中五天一[illegible]，三天一守城，如果不[illegible]，就想凭着蛮打蛮冲占领全大陆是不可能的。

当然，在游戏过程中，并不仅是打仗、探[illegible]事务那么单调，颇为丰富的剧情为游戏加上了一些人情味。



战场画面

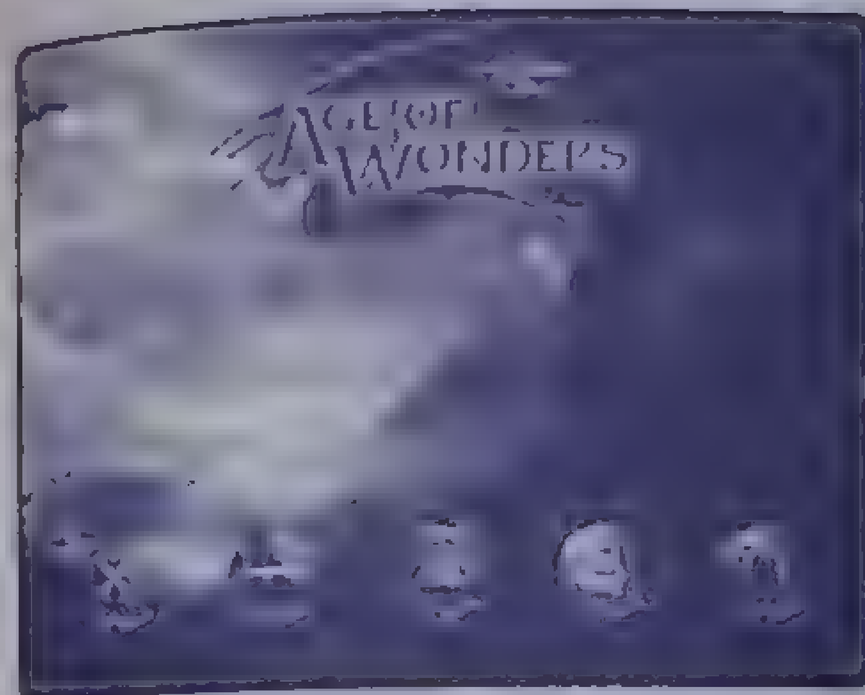
看到乌巴斯望[illegible]看到美丽的家乡被敌人蹂躏，拼死也要冲进敌营时，让作为黑暗一方的我也于心不忍，舍不得杀他；少女米尔[illegible]被魔枪巴拉兰特控制，杀光了一整村的老乡，实在让我觉得自己手上的血腥未免太多，在游戏中为了保护自己的亲人、朋友、同伴……而死在我手里的人们更是数不胜数，甚至还有女儿因为政见不同暗杀父亲的剧情出现，玩起来让人的心情并不是十分轻松。

战争中，也不只有血腥。在一次战役之前，我的军队驻扎在即将陷落的一个城池旁边。忽然一段情节展开了，敌方的一位女骑士与我方的骑士居然相爱了，于是当晚两人在小树林中约会，决定相偕而去。虽然由于我军的此次行动由于主力的私奔而以撤退告终，但是看到在这样一款[illegible]情节，[illegible]

[illegible]之后，喜[illegible]的剧本进行一[illegible]完全不同，难度[illegible]，[illegible]在[illegible]的剧本中无法见到的[illegible]，可以为[illegible]剧本中的一些人[illegible]上一个结局。

综合来看，以"信长之野望"和"苍狼与白鹿"系列的战略系统为蓝本的《王国兴亡录》，其制作水平上并未超过光荣回合制游戏的一般水准。但对于喜爱光荣的玩家们来说，其中许多别出心裁的创意还是能给大家带来新的感觉。■

82

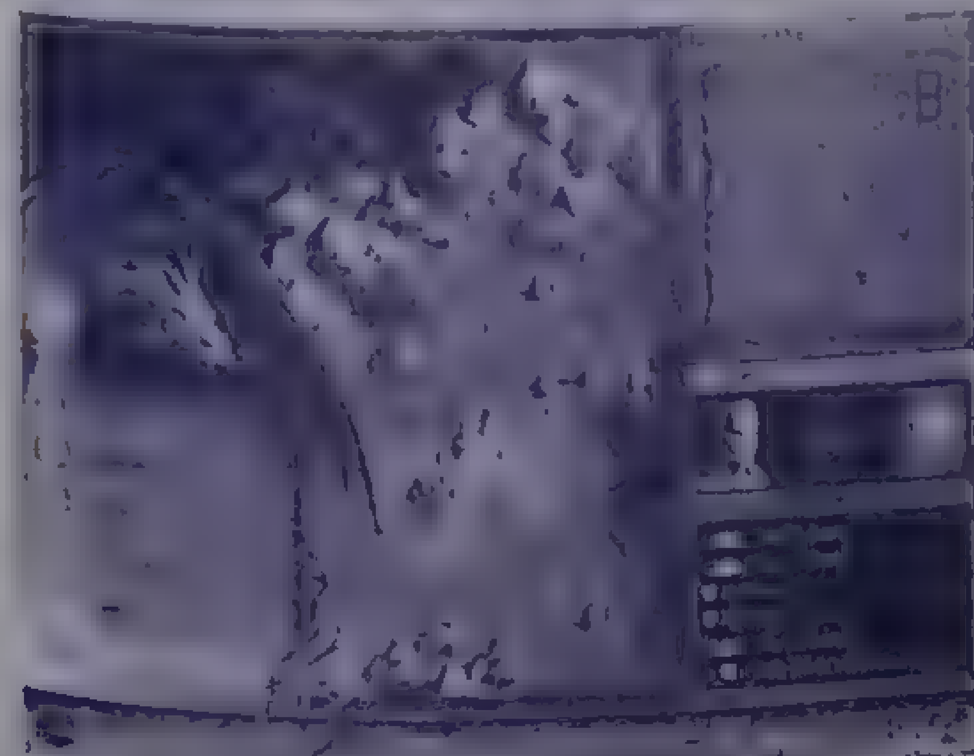


奇迹时代

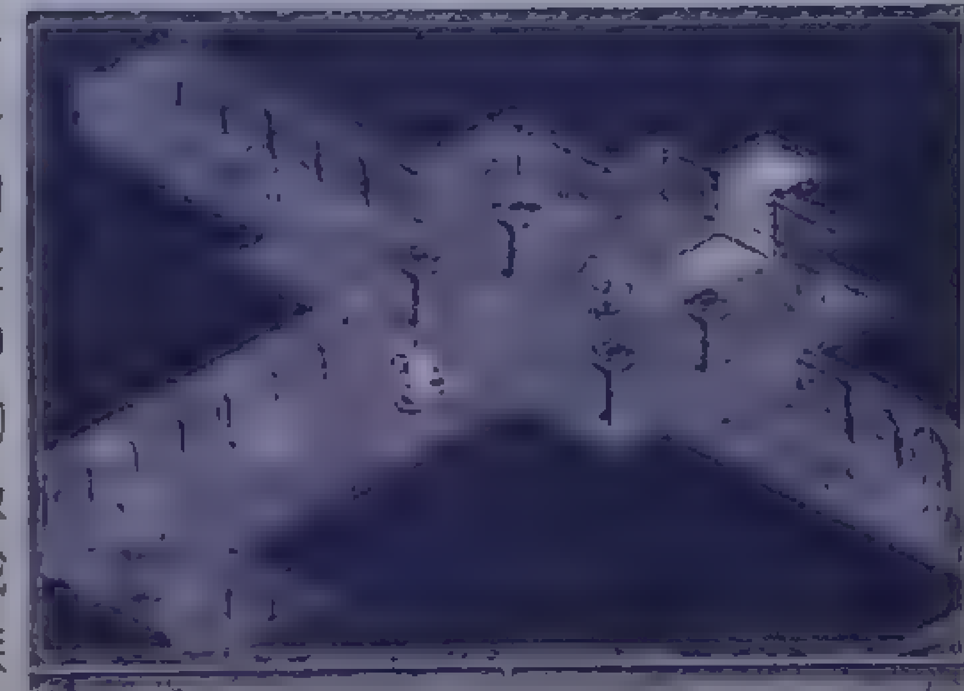
文/岳曦 编辑/罗东东

奇迹时代的故事背景取自经典的"龙与地下城"系列的小说。故事的大意是和平富饶的埃尔文(Elven)大陆受到外族的入侵之后，埃尔文王国老国王的子女面对出现的危机做出了截然不同的选择：王子受到了黑暗的诱惑，加入了黑暗军团"风暴狂徒"，得到了黑暗精灵的帮助；而公主则担负起了保护王国的重任，组建了义勇军"守护者"，光明的精灵则加入了她的部队。就这样，一场正义与邪恶的对决展开了(和《英雄无敌 II》中罗兰德兄弟的经历是多么的相似啊)，而玩家这时也必须选择一方加入。

当玩家正式踏足《奇》的世界时，将发现这里远比想象的要复杂。埃尔文大陆上共有十二个种族的生物存在(种族的分类与《英雄无敌 II》非常相似)，这些种族分为善、恶及中立三大阵营，各自建国，互相征伐，有时同一个种族还可能分裂成不同的国家。在这种情况下，玩家在游戏里必须处理好与各个种族的关系。如果外交做得好的话，有时候就可以用金钱来吸纳友好种族的部队甚至是城镇；游戏中有分属于不同种族的英雄，在占领某些城市或签定盟约后便有机会招募该城市所属种族的英雄人物(当然还必须花些银子)。反之，对于外交关系差的种族，则只能动用武力来收服，而且在玩家英雄所带的部队里，如果存在敌对种族的部队，十有八九它会逃掉；攻占一个城堡之后，如果该城堡属于不与你同盟的种族，而且没有己方种族的部队驻守(切记一定是友善的部队，否则它会跟着城堡一起叛乱)，下一轮这个城堡就必然不属于你了，而且还会无端出现几支异族部队驻防。因此，除了与友好的国家保持良好合作关系外，对不友善的国家是开战或是巴结讨好，都是个值得慎重考虑的问题。



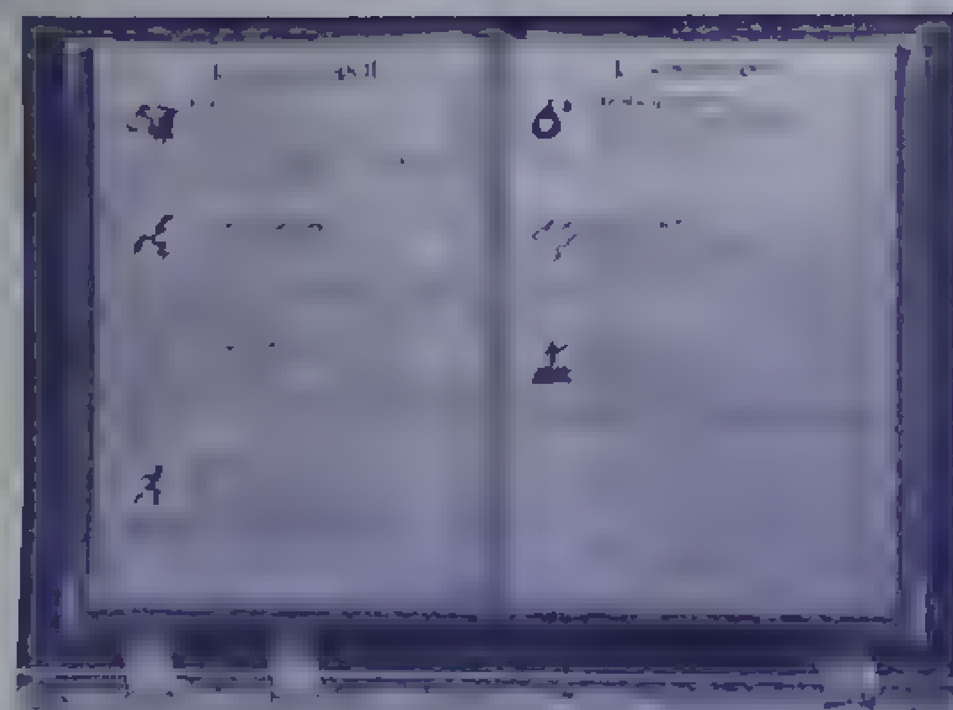
大地图



迷宫寻宝

游戏中共有 22 个战场，这些战场并非线性发展出来，而是根据游戏进行过程中玩家做出的不同选择而决定的。伴随着游戏的发展，最终结局也许会与玩家最初的善恶完全背道而驰。这一设定使得故事的发展比一般的回合制游戏曲折、有趣，大大丰富了游戏的可玩性。

现在，当玩家正式决定加入了一个阵营之后，需要选择一位领导你部队的英雄，开始自己的游戏历程。《奇》里的英雄与《英雄无敌》系列中的相比，显得更为真实。他实际就是一支强力部队，拥有自己的攻防点、生命值、移动力，当然还少不了魔法技能。在战场上他能真实地参加战斗，既可以使用魔法，也能够利用刀剑。在英雄的选择和发展上，玩家有了更大的自由度，既可以使用游戏默认的英雄，也可以定制一个：把有限的点数分配到不同的属性上，决定魔法的属性等等。当英雄升



魔法书

[illegible] 3D [illegible] 12 [illegible] 10 [illegible]

级时，他还将获得额外的点数，用以分配（是不是很像 RPG）学习新的特殊技能。游戏中，英雄魔法的学习也不再是简单的进入魔法塔了，而是需要花费一定资源去研究，而且可以根据玩家的喜好自由发展。

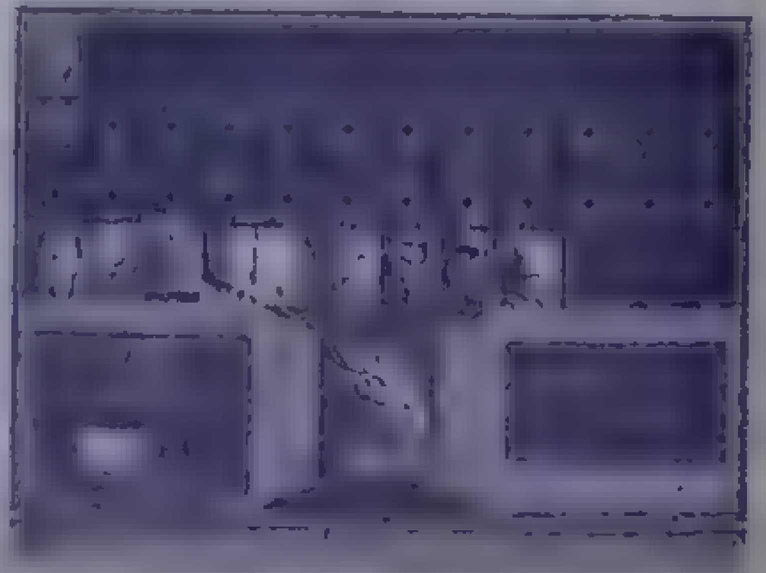
在接下来的游戏历程中，主要从建设和战斗两个层面展开。这里的建设相对于《英雄无敌Ⅲ》说，可能过于简单。虽说城堡数量众多，且分属于 12 个不同的种族，但除了外貌和里面的兵种不同外，建设起来却别无二致。当玩家占领或是收买城堡后，玩家能做的事情也就是生产商品，以增加城堡收入；修建城墙，增加城堡的坚固程度；升级主堡，令城堡里可生产的兵种类型增加，而玩家要想获得部队，还必须花费时间和金钱在研究和制造上。当然《奇》的建设还是有自己的亮点的：首先，玩家可以预先设定每轮城堡的建设任务、自动制造兵种等，可以说玩家只要在攻下城堡后进一次城，就可以再也不管了。其次，城堡里另外还有两个选择——"掠夺城堡"和"毁灭城堡"。这是对付不属于己方种族的城堡最有用的办法，将城堡变成废墟，这样你就一劳永逸了（但是永远也别指望能改善两种族的关系）。

战斗是《奇》的重中之重。每场战斗都提供快速战斗及一般战斗两种模式供玩[illegible]族的军力设定相当平衡，[illegible]族，攻城器具破坏力就较大，[illegible]族弓箭手的锥[illegible]。但是，战斗上的能力差异，[illegible]出来，因此，只靠能力较[illegible]的单一部队就赢得胜利是不可能的事，[illegible]是胜利的保障。噢，对了，要记住游戏中各军种如同英雄一样是可以升级的，因此，在战斗中要尽量避免部队的死亡（升了级的部队是很"牛"的）。此外，在战术运作中，玩家还可以利用两种特殊战法作战。其一，包围战。两军交战时，若邻近有其他部队存在，则所有部队会全数投入战场。如此一来，玩家便可以发动数个部队同时加入的会战。其二，远程魔法打击。当玩家拥有可在战略大地图上使用的魔法或占有某种魔法攻击资源时，可在与敌人交战之前先行使用，将会给敌军造成很大伤害，甚至兵不血刃地干掉敌军。（游戏中一些强有力的魔法可以改变一定区域内的地形，让山野变成平原，让平原变成汪洋！）当对手明显实力不济时，玩家可以选择快速战斗，节省很多没必要浪费的时间。电脑的 AI 相当的高，给出的战斗结果与玩家自己作战不会有太大的差别。

探索也是游戏的一大乐趣。整个世界分为地上地下两部分，除了各种族建立的[illegible]

[illegible]

《奇》[illegible]角色扮演的[illegible]、战争过程的残酷[illegible]。但是，我并不认为它[illegible]取代"英雄无敌"系列的霸主地位。虽说其在背景设定和系统完善等方面都还有待加强，不过确实已可以称得上是一款佳作；而且最重要的是，《奇》里许多的设计，给回合制策略游戏注入了新的活力，让玩家们发现回合制策略游戏居然还有那么大的发展空间。■



雇佣英雄

项目	分数
图像表现	[illegible]
音乐音效	[illegible]
操控	[illegible]
创意	[illegible]
专属特性	[illegible]

81

[illegible]

《家用电脑与游戏机》[illegible]作者及编辑共同完成的游戏评析[illegible]产品，[illegible]游戏的特色，分析产品的不足，[illegible]建立在对游戏特性的充分分析基础之上，[illegible]游戏的设计水平

编辑笔记

这是对文章[illegible]的编辑观点。可能是对立的声音，也可能是对作者观点的[illegible]，目的是为读者提供更全面的参考意见

评分计算

为了排除一些模糊的评分标准的不确定性，我们要求作者按照易于量化的单项游戏特性给出评分，各个单项评分采用百分制，我们按照各单项特性在综合游戏表现中所占的比重分别设定了各自的加权，单项评分通过加权计算公式获得综合评分，这个分数将成为读者选择游戏的直观参考数据

音乐音效

考察游戏中的音乐音效，主要是针对其烘托游戏气氛、表现特定的游戏因素（如敌害出现方位）及丰富游戏环境等方面进行衡量。

图像表现

这一项用于描述游戏在场景、人物形象及过场影像等方面的水平，在考虑画面流畅度、精细程度、色调表现效果等因素的同时，还综合考虑其对硬件效能的运用是否得当

操控

游戏的可操作性不仅体现在玩者上手的难易程度，同时还决定着玩者对游戏主角的把握能力以及游戏为主角所设定动作的丰富程度。

创意

对游戏界能够产生真正影响的佳作必然在前人未能做到的领域有自己成功的独到之处，我们鼓励突破性的尝试，也把游戏的新颖性作为衡量优秀作品的重要因素。诸如在传统游戏类型中结合其它游戏类型特点、情节发展模式、战斗模式等等方面都是发掘新思路的地方

综合评分：图像表现、音乐音效、操控、创意、专属特性

评分说明

专属特性

这个项目用于针对不同游戏类型所倾重的独特因素而设定，因为各种类型的游戏之间存在着一些相互不可比的特色部分，而一部游戏在其特色部分的表现正决定着该游戏在所属类型中是否成功，或者说，游戏的类型特色在很大程度上决定着它在整个游戏界中的地位

一般每个游戏都会根据其游戏类型而在评分项目中获得一个评分专属特性，如果该游戏兼具多种游戏类型特点，其评分专属特性将会有多项，其各项目的加权值均分。如《古墓丽影》兼具动作和冒险的特点，它将获得"动感"及"故事线"两个评分专属特性，其各占综合评分的 15%。

另外一个需要强调的地方是一般比较流行的"平衡性"的游戏评价角度，这主要是综合描述了游戏中各种因素的均衡如各关卡的敌我能力对比、升级体系、任务设定等等，我们把这个综合项目分解到了各类游戏的评分专属特性中。

动感：动作游戏

动作游戏强调角色动作的流畅性、逻辑性和可控性，在格斗、射击、平台跳跃等题材的动作游戏中，一份动作细腻、火爆刺激、同时又能让玩者藉由不断练习而提升主角战斗能力的设计当然会带来最佳动感。

拟真度：模拟游戏、运动游戏

人们往往简单地认为模拟游戏或运动游戏所反映的客观规则越真实越好，但事实表明，过于真实与过于虚假对这两类游戏来说都不是好事。把握好真实的"度"，让玩者在游戏中能够尽兴而为，同时又能为自己的行为找到事实参考，那就是"最真实"的游戏。

在梦幻的世界里寻找自己期待的经历，这也许是大多数冒险和角色扮演玩家所追求的最低目标，而在这一最低目标上的表现如何又是这两类游戏成功的关键。一个充满逻辑性的故事发展线程、一个感人肺腑的情节构架以及主角在这其中不断战斗、升级、探索交谈对情节走向的决定作用都是我们在这两类游戏中所关注的。

策略性：策略游戏、战争游戏

在以策略决定胜负的时刻，你需要符合逻辑推理的势态演进规律，你需要能够审时度势的对手，你还需要游戏提供多种解决问题的方案、各种因素相互制约的环境。

资料性：多媒体百科

决定一部多媒体百科是否受到欢迎，最重要的因素就在于其资料是否有价值。

100：空前

单项评分：在现有技术手段和设计概念的基础上作出了突破性的成功表现，效果前所未有或达到了目前的最高境界

综合评分：非玩不可的好游戏，值得所有玩家拥有

90+：优秀

单项评分：充分运用现有的技术手段和设计概念作出了成功的表现，效果很好，但还有值得提高的余地

综合评分：值得一玩的好游戏。如果你希望尝试以往没有尝试过的游戏类型，达到这个级别的作品将能让你准确充分地了解此类游戏的特色。当然，由于不同的玩者会偏好不同的游戏类型及排斥某些游戏类型，所以在选择时请注意游戏类型说明。

80+：良好

单项评分：运用了现有的技术手段和设计概念，表现效果不错，没有什么特别关键的缺陷

综合评分：达到此级别的游戏应该是值得注意的作品，虽然它们可能会在某些方面有点不足，但就整体来看，其可玩性还是相当不错的。这是一个为自己及朋友推荐自己喜爱的那一类游戏所必备的参考标准。

70+：普通

单项评分：缺乏对现有技术手段和设计概念的运用，没什么可批评的，但也没什么特色。

综合评分：普通级的游戏一般都不尽如人意，不过它们要么各方面表现平均，无聊时也可相伴左右；要么也会在某一方面有突出之处值得在这个角度上仔细品评。这是适合博爱级的玩家选择的级别。

60+：及格

单项评分：还好没有什么 BUG，勉强可用。

综合评分：处于这个级别的游戏可以说是前景不妙，在创意、技术表现等方面的匮乏令人提不起兴趣，也许只有需要研究游戏的资深玩家才会偶尔研究一下这些东西吧。

孤胆枪手Ⅱ流程攻略

文/王剑　编辑/游骑兵

操作指南

公用键：

键	功能
[↑]	前进
[↓]	后退
[←]	左平移
[→]	右平移
[Z]	左转
[X]	右转
鼠标	改变方向
鼠标左键	射击
鼠标右键	跳跃/飞翔(按住不动)

Kurt专用键：

键	功能
[空格]	进入狙击模式
[[]/[]]	改变炮弹种类
[↑]	狙击模式下镜头拉近
[↓]	狙击模式下镜头拉远

MAX专用键：

键	功能
[[]/[]]	选择武器
[=]	装备武器
[-]	卸除武器

博士专用键：

键	功能
[[]/[]]	选择物品
[=]	装备右手物品/使用物品
[-]	装备左手物品

第一关

Kurt凌空飞落，躲开呼啸而上的炮弹，坚持半分钟就能成功着陆。落地后面对红色大门，打掉正中间的那个能源球门就开了。(经验：这种能源球以后只要一看见就统统干掉！)打开门，发现一个家伙挥舞着红色棒棒在大门后面，透过墙里的小洞打掉它的宝贝，怪物被赶跑了，打碎墙壁冲出来

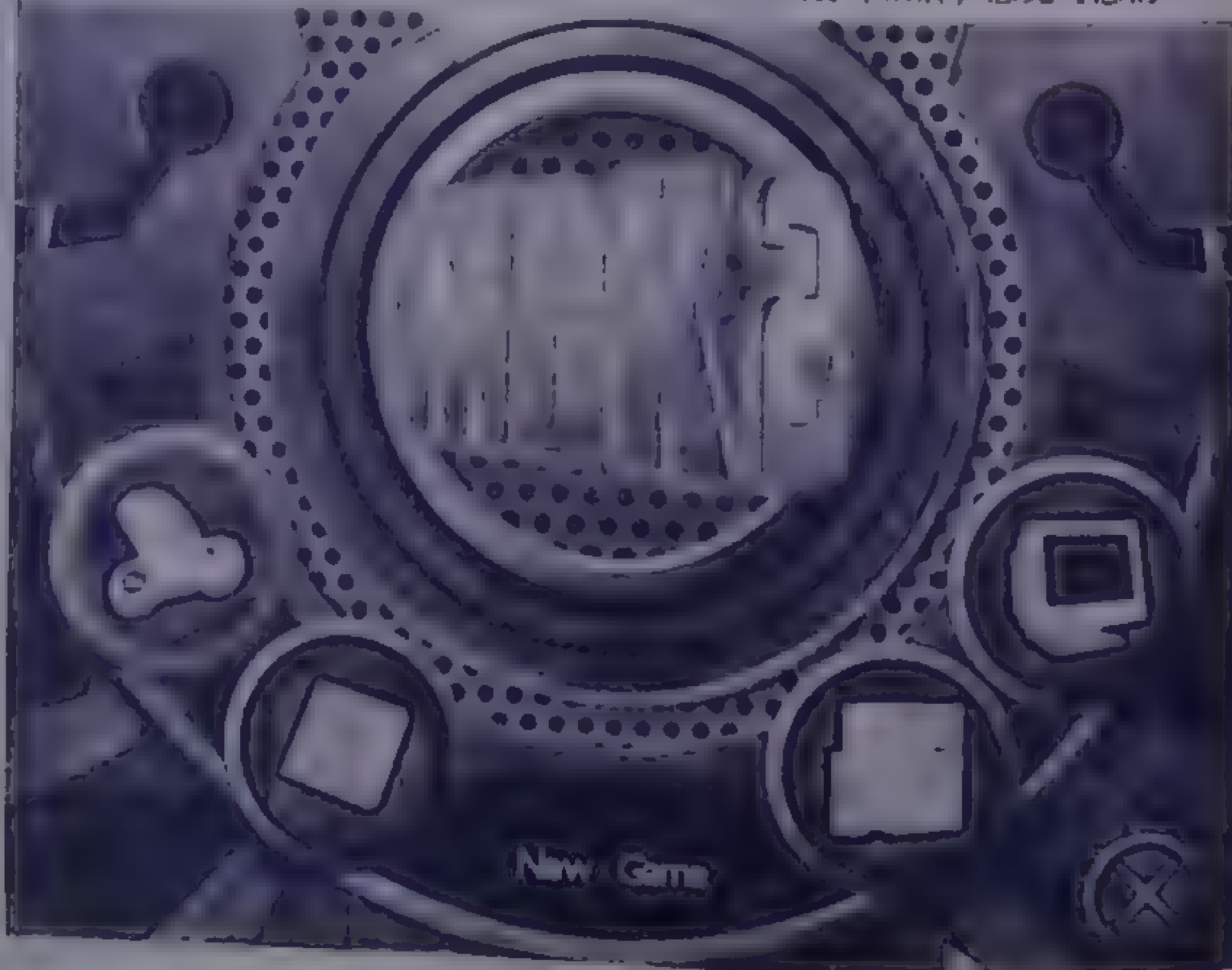
消灭它以后，来到一个平台上，下面是周围转动着黄色大球的大厅。跳下去，当心怪物们围攻。大厅里有一个能源球，摧毁后能源球上方平台的门就打开了，站到左边的风扇上，跳上去按住"跳跃"键，利用风力飞上平台。(经验：以后看见风扇都能借其飞翔。)

前面的通道里有悬挂式机枪，对付它们的最好办法就是从远处瞄准将其干掉。往前有两个HP特多的家伙，手持长矛。击毙它们后发现前面的门打不开了，从旁边的斜坡上去，你会发现秘密所在

来到一间大厅，左看右看上看下看，到处都是能源球，要统统击毁，一个都不能剩下。然后中间的风扇开始转动，跳上去直飞向上

上去后是孤悬空中的平台，不远处的另一平台上，怪物在金鱼缸式的黄色防护罩里跳舞，把你拣到的炸弹从上面的洞里扔进去，注意要抛高点儿。防护罩毁掉之后你就可以飞过去了，依此操作连续炸掉三个防护罩，看见了前方的巨大管道。

过去以后从管道这头跑到那头，向左看，又是一个带风扇的圆形平台。飞过去吧，那儿地势比这里低。从风扇中间直升上去，就见到本关的BOSS大人了，它操作一台巨型机器向Kurt疯狂开火。注意：机器正中间部位就是BOSS的要害！射击无效？请放大再放大……原来如此！



机器被打坏以后，忍无可忍的BOSS跳出来要求决斗、干掉它后，Kurt与博士取得联系，但是电波干扰严重。此时一个庞大的紫色怪物悄悄摸到Kurt的身后，只见它用手指轻轻一弹，我们可怜的英雄就飞出几丈开外昏迷过去

博士于是命令MAX立即出马营救

第二关

MAX的飞船在向地球挺进途中遭遇陨石群、失去控制，误打误撞杀进了外星侵略者笋头人的空间站，把正在聚会的一伙笋头人冲了个稀哩哗啦

先从地上拣起三把手枪，给自己的每只手都装备上武器。然后打破面前墙壁，向前直冲。路上可以得到许多乌兹冲锋枪，对于铺天盖地而来的敌人不要恋战，一路向前来到一处抬头可以望见星空的广场上。把广场上的三个冒黄烟的喷射口(藏在地面凹陷部分里)击毁后，广场边有一扇门的红黄绿三盏灯全亮，进入此门

来到有圆形天花板的屋子，拣到喷射器后就可以按住"跳跃"键向上飞了，不过注意喷射器燃料非常有限，要小心使用

向上飞天花板会自动打开，让MAX进入上一层，条件是必须先把天花板上挂的四把机枪先干掉。就这样一层层向上，中间有一处平台可以补充燃料，最后来到一个有三扇门的房间

打开红色一扇门向前进，终点是一条通入大管道，抬头一望，但见许多兰色的圆形平台上下浮动，借助它们跳上去，逐步接近顶端，最高处的圆形平台附近有一个悬在空中的黄色燃料补给站，飞跃过去碰一下就能补充喷射器燃料，一来二往，MAX就有足够的燃料可以直飞顶层了！

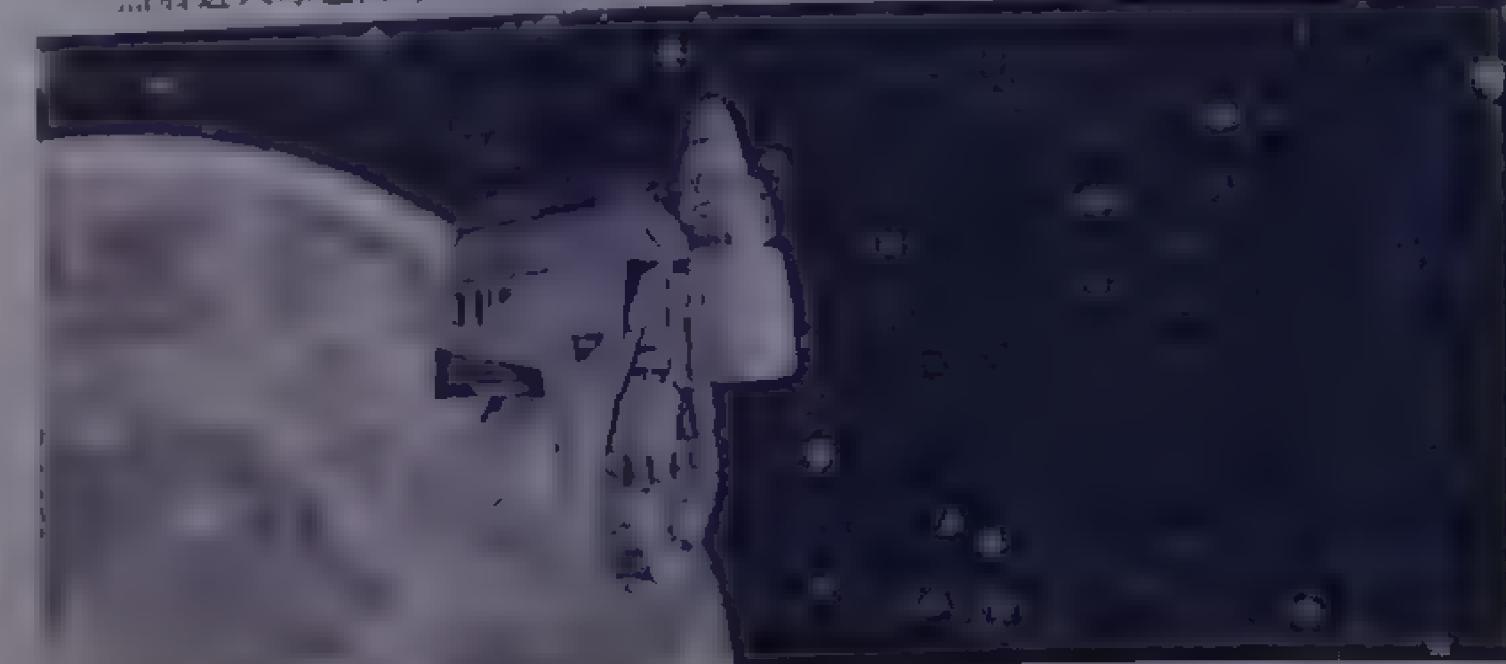
现在，总算看到球状的BOSS了，击败它后那个巨大的紫色怪物SHWANG出现，结果MAX也不幸落入敌手。看来现在只有指望手无缚鸡之力的博士了……

第三关

博士收到SHWANG的威胁信号，气得暴跳如雷。于是博士开始学习战斗的方法，第一课是在厨房进行的：先拿起一块大面包，再拿起吐司烘烤机，用[[]和[]]键分别选定左右手的用品，用[-]和[=]键分别使用左右手的物品，就合成了能够发射面包攻击的吐司烘烤机。

学会技巧以后出门，来到一间有几扇门的屋子，去白色台阶的门——卫生间，正在方便之时，一声巨响，天崩地裂，异形军队已经杀进来了！在卫生间找到烘手机和管子后离开，进蓝色台阶的门，这里是控制室，内有胶带一卷，有了它即可用烘手机和管子做出鼓风机。

然后进入绿色阶梯的门，发现怪物。



房间的尽头是一棵食人花，开动鼓风机，把这些该死的入侵者统统刮到食人花的大嘴下面，接下来……呵呵。食人花饱餐之余，对博士十分感谢，把吐司烘烤机放到身边的绿色液体里浸泡了一回，这样博士就拥有了强大的武器——"原子能吐司机"，可以发射面包导弹。

食人花的对面就是电梯，下楼以后来到满是管子的房间，跳到下面的横梁上发现中央大管道上有条漏气的裂缝，用胶带把口子封好(选定胶带直接按[-]键)，然后就可以跳下去了。在下面拔掉电线，用电线和管子合成做出楼梯。在地面上找到画有红色"X"符号的方块，在上面使用梯子即可向上攀登。(经验：凡是画有红色"X"符号的方块，就是使用梯子的地方。)

连续攀登进入通道，经过到处是红色横梁的房间，继续前进，在前面的房间里遭遇怪物，用吐司机收拾掉它们后，利用房间里四处伸出的横梁步步向上，直到看见通道门。再经过一处这样的房间就能跳到电梯上了。看见红色"X"就用楼梯，最后的目的地是飞机库。

沿飞机库里的斜坡进入小屋，得到金鱼缸和打火机。把金鱼从鱼缸里取出，放入大厅中央的洞里，控制金鱼去打开一个开关。此时隔间打开，摧毁其中孵化异形的巢穴以后，全灭所有怪物。接下来乘电梯来到楼上的屋里，杀死一头巨大的异形。

看见屋子另一头有个把手，跳起顶开它，马上用胶带和刚得到的磁铁把自己牢牢粘在地板上，否则将被强大的气流卷出

外太空，同时把金鱼缸套在脑袋上，以免氧气流失。出去以后是飞船的外甲板，从这里可以进入飞船动力舱，第三关的BOSS出现了！！

这个BOSS有防护罩保护，要用计打败它：把房间两侧的开关先后按起，然后把自己传送回去，乘BOSS在能量流中间的时机攻击它——而且每次攻击后得重复以上操作，怪麻烦的。BOSS完蛋后，Kurt被"安全"传送回飞船，但是博士……



第四关

由于战友还在敌人手中，Kurt于是重披战袍，再次出征

先把对面门边的开关打坏，然后转身击碎玻璃门出去，无数怪物在门外广场狙击，不要与它们纠缠，快跑进入不远处的门里。这里房间的地面上有一个怪物孵化器，将其摧毁后发现一个能源球，打掉它后房间的一扇门大开，进入另一个空间

此时Kurt仿佛置身于一根巨大烟囱的底部，其间有一层层"O"形平台无限向上延伸。先不要急着攀登，很多球形机器人漂浮在空中开炮，把它们干掉再说。然后来到屋子中间，这里有一个粉红色的风扇，乘风而上来到第二层

接下来可就没这么简单了：先把高处一个风扇下的能源球打坏，然后再射击旁边的四个从下向上排列的能源球，可以激活四个平台，以平台为跳板来到那个风扇上。抬头看又发现三个能源球和一个风扇，按刚才的方法飞上去直达最高处。注意：能源球激活的平台存在时间相当有限，要抓紧时间。

接着进入一个空中飞舞着许多能源球的房间，墙上有一些凹处。用枪射击能源球使其停止下来，可以借其散发的能量供Kurt向上飞，每到一个凹处休息一下，再找下一个能源球，慢慢升到最高层

一路前进发现一个房间里有补给，但不能冒失去拣，必须先消灭躲藏的敌人。在前面的大厅里遭遇会瞬移大法的算头人，将其消灭后来到歌剧院的地下，击毙一个机器人。注意要攻击其头部直到流出绿色液体它才算彻底毙命

呵呵，现在上舞台表演吧。左右扭动一下，观众席上的怪物们对Kurt的拙劣表演忍无可忍，跳将下来。消灭它们后从舞台后面离开，进入一个广场。从广场边上的门来到有冰球怪物的屋子，后面的房间里有四个通道，将其中的悬挂机枪摧毁。然后跳下，来到有风扇的房间，从左侧通道离开，再消灭一些悬挂机枪后来到悬崖边。



用捡到的炮弹射击对面通道两侧的小标志，利用反弹击中能源球。把两边的能源球打坏后，桥架伸出。经过通道，一路打掉悬挂机枪，最后的目的地是一个宽阔的大广场。进入中间的屋子里找到可怜的MAX。

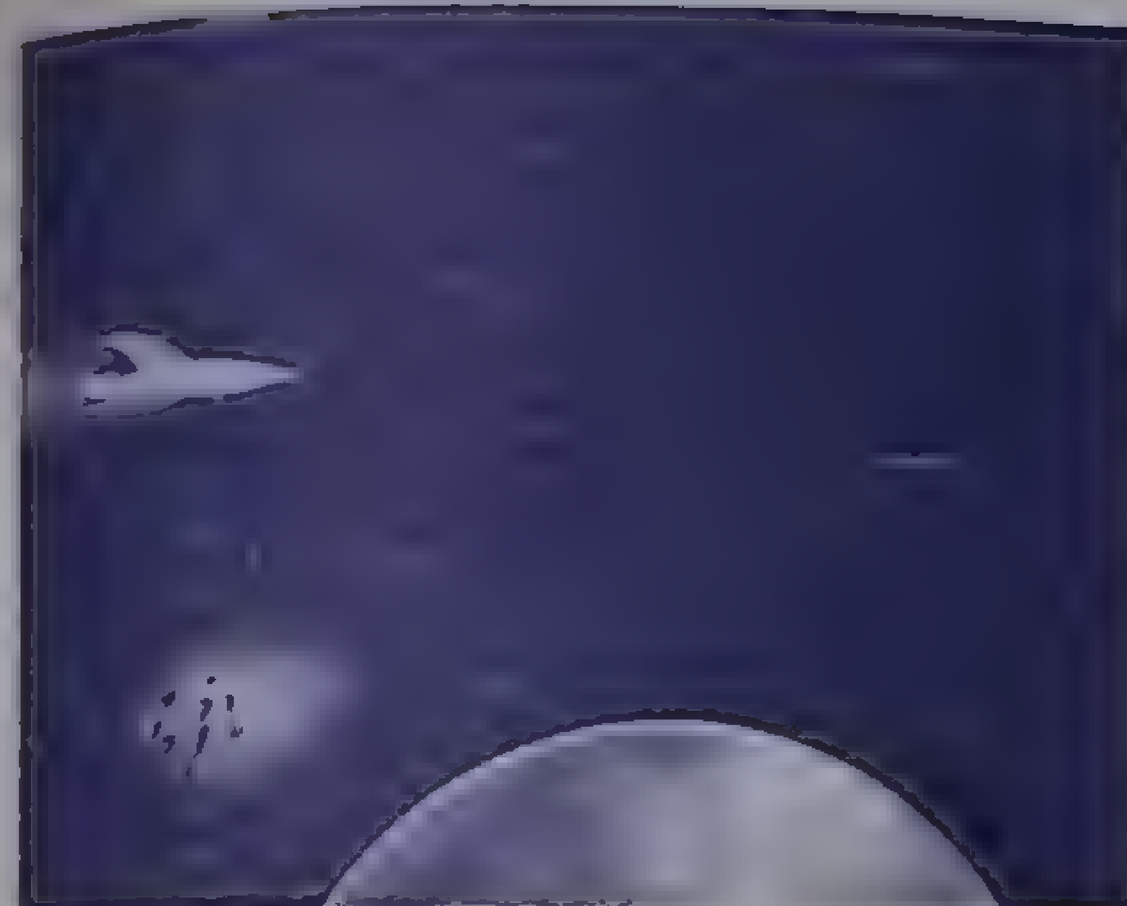
旋即BOSS出现，又是紫色巨人SHWANG！MAX再次被抓走，看来不得不与SHWANG大战一场了。先在室内开战，在BOSS捶地时跳起躲开，然后在它的眼睛发光时瞄准射击。等屋子倒塌后集中射击SHWANG的手，使它最终不得不放开MAX。然后当它离墙上的开关很近的时候，抓住机会射击上面的能源球，用电力给予其致命的打击。

好容易解决战斗后，与博士联系，发现我方飞船已经失守。SHWANG从异次元门逃跑，Kurt追了上去，MAX也乘救生艇逃离敌人的空间站

第五关

敌人的空间站灰飞烟灭，MAX成功脱逃，不过路上遭遇陨石，后面又有空间站的碎片急速飞来，注意躲开。很快就接近我方的母船了，但这里已被异形军队占领，MAX一路杀进去消灭了几个正在跳跃的怪物

将房间中间的地板打破跳下去（经验：由于敌人攻占了飞船，所以本关出现的的门一般都是锁死的，MAX只有靠打破地板或者墙上的铁丝网才能发现通道）。下面的房间墙上有通风口，打碎铁丝网后进入。来到一间有旋转激光的圆形屋子，跳下去，一边躲开激光，一边破坏四个显示屏（这些显示屏都是面朝外放置）。随后激光失灵



打破地板上的方形盖子跳下去，一直到底层，这里原来是一个天文台。有兴趣可以看看望远镜，用枪射击，镜头就会转动。房间中间的地板可以打穿，通过通道来到图书室，在书架中穿行一阵子发现墙上又有通风口，从通风口来到异形孵化室

此地四周都是绿色的孵化容器，其中一个的后面有显示屏，打坏它后四周的孵化容器一起爆炸，同时出现一个浮动平台，乘坐平台来到二层，用同样的方法激活另一个平台，这样一直上到最高层。进入墙上通风口，进去后来到一个熟悉的地方，进入白色阶梯的卫生间，击毙两个正在方便的怪物。发现左边墙上有裂缝，不停地打击直到出现通道

然后要经历一个大迷宫，迷宫出口是一个斜坡，上面有许多好东东，刚想去拣，地板迸裂，MAX掉进一个枝材料仓库。把守卫们消灭后，跳上箱子发现出口（注意，不是那个特别明显的口子，那里太高，根本上不去），进去后又跌落到另一个枝材料仓库

仓库中间的大柱上有条裂缝，射击就能打开缺口，进去后凌空直落，到底后找到喷射器，前面是一间充满绿色毒液的房间，门口有一个黄色的浮动燃料补给站，跟着它飞翔，边飞边补给，越过水面，直到对面管道处。然后直飞到顶，穿过一条通道，最后到达下面的粗管道，出去后见到BOSS。

本关BOSS是一条武装到牙齿的棕色巨狗，它的武器威力巨大，要不断利用喷射飞行躲开火力，记住武装能找到的全部强力武器。在"DOG vs DOG"的战斗中当然是MAX取胜了，博士因此得救。

第六关

这一关该博士出场了，一只IQ很高的异形决定给博士来一次名副其实的"头脑运动会"。

一开始异形就安下了一枚定时炸弹，博士将有两分钟的时间来拆除炸弹，请密切注意右上角的倒计时钟。拆除方法如下：炸弹是一个由四部分层叠而成的圆柱体，每个部分都有一根导线连接到一个蓝色按钮。四个部分随机发出红光，此时就必须将该部分对应的蓝色按钮踩下。依次关闭四个按钮，炸弹即告解除。

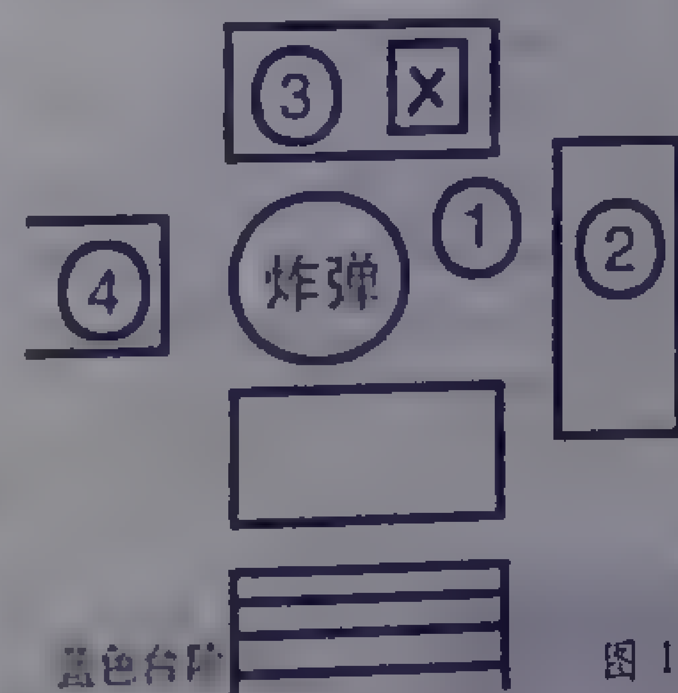


图 1

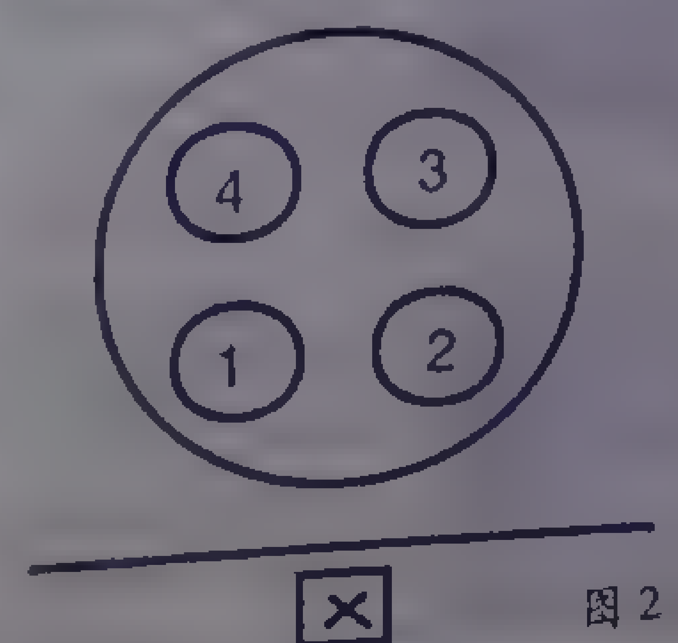


图 2

按照圆柱体从上到下顺序，四个部分对应的按钮如图1所示。建议博士可以从蓝色阶梯跳上面前的管子，而最高处的按钮则可以从3号按钮边上的红色"X"处出发，用楼梯登上。

随后进入绿色阶梯门，这里的地板被炸成一块一块的了，在碎块中跳跃前进。记住，在地板上站久了它就会塌下，所以最好一口气跳到尽头，实在不行可以在管道上休息一会。

异形发现博士还活着，气急败坏，设下第二颗炸弹，这次比较简单，因为按钮全在一个圆形平台上，分布如图2。解决问题之后看见异形们正围攻食人花，食人花向博士呼救，并把一罐绿色魔水甩到博士脚下。喝下魔水后，博士变身为力大无穷的牛头怪，三拳两脚就消灭了异形。感激的食人花为博士指明了秘密通道。

在通道尽头有一个传送门，博士来到了一个大厅。这里已经布下了第三枚炸弹，按钮状况如图3。当然这也难不倒博士，拆除之后继续前进，还有最后一颗"超复杂"的炸弹在等着他。第四颗炸弹按钮

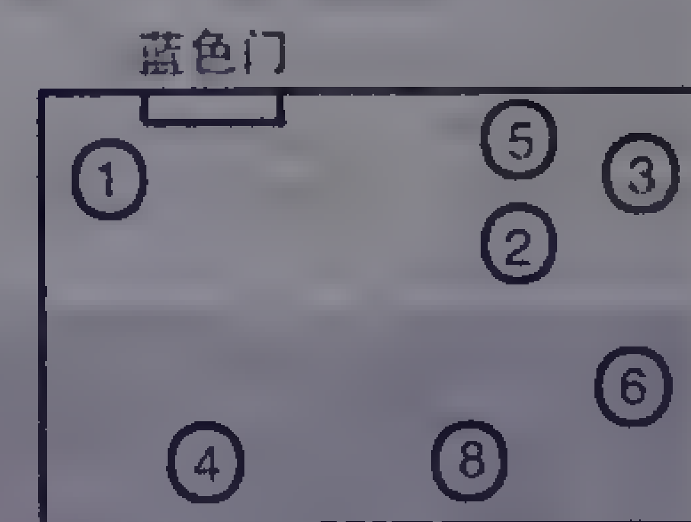


图 3

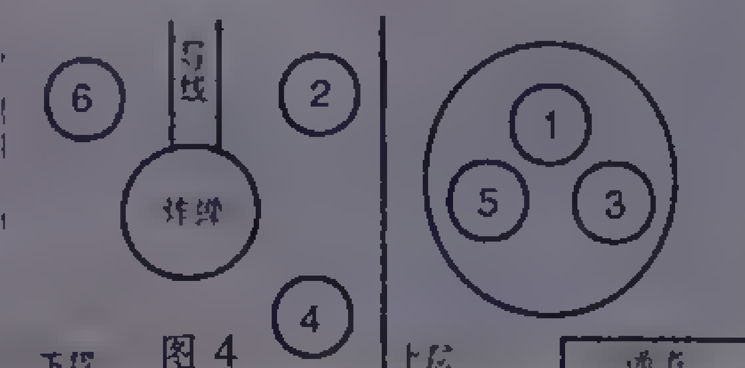


图 4

分布如图4，注意7号按钮是在墙上[illegible]原子能时司机可以按下

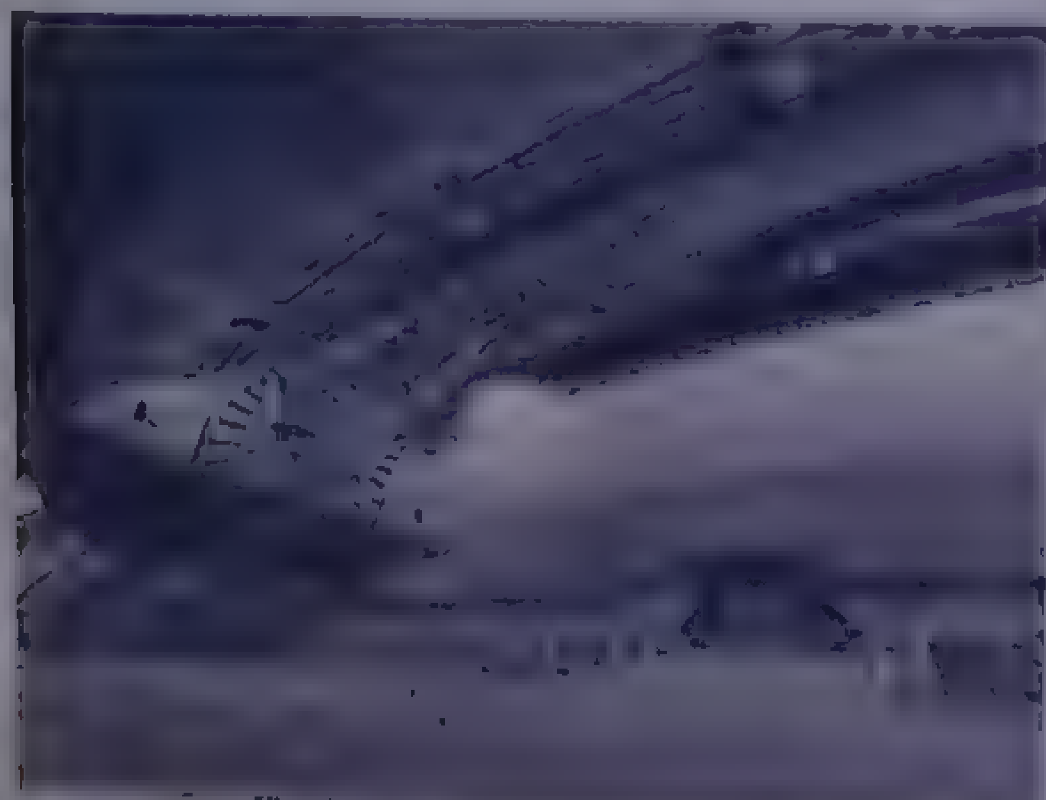
最后搭电梯来到[illegible]间，异形BOSS在半空飞来[illegible]头怪后跳上箱子，打碎它的[illegible]用常规武器——向包子[illegible]

第七关

Kurt跟踪追击SHWANG，来到了异形的大本营——SWIZZLE星球 SHWANG发现后，开上战斗机疯狂打射 此时Kurt唯一的办法是沿着路拼命逃跑，看见[illegible]向右拐，进入一间屋子 这里是[illegible]飞船的底部。

站在中间的网状排气口盖的上面，先后打掉两边飞船喷射口里转动的能源球。此时，中间风扇启动了，飞上去摧毁通道里的一个能源球。落下去发现飞船喷射口里的最后一个能源球也开始活动了，把它解决后乘风扇在飞最高处

这个房间里有三个被铁丝网保护的能源球。左边那个，可以可以绕到铁丝网后面去破坏它。然后用炸弹把地上的粉红色玻璃罩炸开，跳下去找到狙击弹。飞回地面后，把狙击弹扔到右边的铁丝网里，一声巨响之后Kurt就可以进去消灭里面的能源球了。再次跳到下面去，取得弹跳弹。站在大门左边的粉色六边形上，瞄准中间能源球上方的大六边形，利用反弹击中能源球。这时再下到地底就能发现新的门可以进入。





[illegible]在上回到[illegible]，SHWANG的战[illegible]攻击Kurt，[illegible]有[illegible]个玻璃罩，打碎后会有[illegible]出来，这些家伙[illegible]乱跳，要打中可真不容易[illegible]飞进玻璃罩里。把里面的三挺机枪打坏，[illegible]次，就可以从其中一个罩子里向上飞[illegible]。

前方是[illegible]间有两架望远镜的大房间，两架望远镜的镜头分别朝下和朝上。上面各有一个红色保护罩。把保护罩用炸弹炸开，即可射击其中的大能源球，大[illegible]停转以后又会蹦出一个小能源球来。那个朝上的望远镜比较难对付，要利用墙壁的反弹才能奏效。全部摧毁之后，可以通过[illegible]处打开的铁丝网回到户外

SHWANG仍紧咬不放，不用理它，向右下方飞翔，来到有风扇的平台，借风力向上，通过通道来到一间大厅，把所有柱子里的能源球一一打掉，爆炸之后现出飞路来。一路杀敌并摧毁能源球，最后抵达停机平台，然后与BOSS飞船决战。瞄准飞船的眼睛发射导弹，所有眼睛都被打坏后Kurt即告胜利。

第八关

MAX潜入笋头人的仓库，偷听到两个笋头人科学家企图毁灭地球的可怕计划。于是跟踪它们来到大街上。谁知满街的笋头人一看见MAX，就发出一片惊叫，全部消失了。异形警察跑过来围攻MAX，快跑！

街道像个大迷宫，很容易迷路。从MAX站的地方开始，先向左跑到[illegible]，[illegible]右拐，看见一个藏有机关枪的铁皮箱后再往右，最后朝左走一段就能看见[illegible]整齐镶嵌的四个铁皮箱。把它们打碎就可进入通道

进去后是个广场，两个类似篮球架的东西会产生拿长矛的异形。先后会出现八个异形，全歼之后SHWANG头像霓虹灯下的大门打开，穿过通道来到大厅。把面对的四个发出环形电波的水晶一一摧毁，然后将天花板正中的灯破坏，对面的门就开了

进入一个巨大的空间。中间是环绕着显示屏的大圆球，四周有升降机上上下下。乘淡蓝色的升降机跳上大圆球的边缘，再从这里分别登上红绿蓝三色的升降机，击毁高处三种颜色的圆形装置。完成后大圆球砰然坠地，把房子正中砸开一个大窟窿。走到窟窿的边缘小心往下看，发现有根管子向外伸出

跳到管子上，在管子前端的天线上往前走两步然后回头，哦！原来如此！进入管子一路前进，出口处有三架战斗机向MAX扫射，消灭它们后又有一架战机飞来，空降了大量怪物。爬进战机里面，奋力跃可以进入驾驶舱，按下红色按钮，战机发射子弹为MAX打开一扇门

进去后得到超级喷射器，这种喷射器比过去的威力强大：在飞行途中，只要松开鼠标右键，燃料就会慢慢加满，记住好好利用这一特性。而后看到巨大无朋的圆筒状建筑物，往上看，正对门的部分伸出一竖形平台，飞上去后加满燃料，然后向旁边的另一个竖形平台飞去。接下来是向有绿色喷气口的方向平飞，躲开绿色毒气，降落在又一平台上。（经验：这里有个



技巧，就是平飞时先尽量向上，然后下落一段，补满燃料，再向上平飞……如此操作，即可到达远处的目的地。）

就这样一路飞翔，来到一处四个平台从上到下排列的地方，升到最高平台，转身，然后飞到长长天线的前端。再转身，飞到伸缩平台上，以此为跳板飞上更高的天线。这样就来到最高处，登上一圆形平台，在管道汇集处发现出口。

来到一个如同火山内部的地方，先飞到入口上部的平台，再经过长途飞行，到达另一端的出口。出去后就见到了BOSS——SHWANG，虽然这家伙已身负重伤，但仍很难缠，而且时间有限，要注意打击效率哦！

第九关

博士乘飞船抵达异形星球，准备与Kurt和MAX会合。谁知由于传送设备操作失误，博士来到了一个莫名其妙的地方。这里是个笋头人的小广场，中间有个公用电话亭，博士决定坐电话亭离开，但是需要三个部件才能发动，现在开始寻找吧！

第一件物品：先进入不远处的传送点，来到一处有许多纵横交错的空中走廊的地方，在地上的灰色方砖上使用梯子，一步步向上攀登。这里需要注意的是，不要全指望梯子把博士带到目的地，在两条走廊相距很近的地方请跳过去。然后经几次传送，来到一间大厅。

对面有个象书架的高台，分为四层，有个笋头人笨蛋在最高层来回散步 而大厅地板上有三个蓝色方块，踩下方块书架的某层就会暂时断开 现在的目的就是让散步的笋头人掉到最底层的搅拌机里去，可以按以下方法操作：面对书架，踩左→踩右→跑到中按钮的边上，等待笋头人转身→踩中→马上跳开。这样笋头人就一命呜呼了，连续四次，大厅中间的绿色容器就会被血填满，而一道暗门也就打开了。

来到有许多柱子的户外广场，打掉路中间的异形巢，出现一白色按钮，踩一下。来到尽头处下坡，发现传送点，来到一个圆形平台上，平台外面有三个蓝色按钮，中间有一圈红蓝灯在不停闪动，当蓝灯发亮的时候及时踩下按钮，这样它就不会灭了。如是三次，远处高台上出现一个传送点。乘浮动平台上去，得到物品1，由传送点回到电话亭广场。

第二件物品：进入向下延伸的门，来到一处迷宫。把迷宫里有字母的方砖全部踩亮即可。由于该迷宫过于复杂，特附地图，如图5。只要到达出口就能找到物品2，然后上传送点。

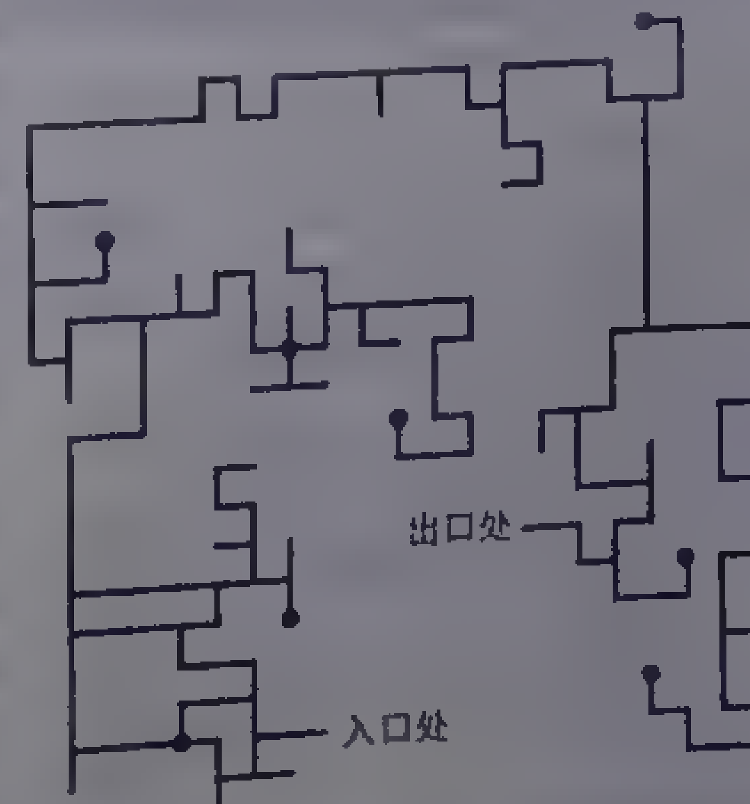


图5　　注：黑点代表有字母的方砖

第三件物品：上坡来到较高处的门前，跑过通道，看到前方红色的激光路，这条路不停闪动，要想一口气跑到头是不可能的，幸好路边有临时躲避所，可以步步为营向前。

通过后来到一铁丝网前，踩下按钮就可打开。谁知里面还有一层，这次请踩右边的那个，如果踩错的话就要从第一层开始重来，按照右→中→右数第二个→最左的顺序即可打开全部铁丝网。接下来还要通过两条激光路，它们闪动的规律与前面的有所不一样，要注意。

最后来到一处有5排共15个按钮的房间。先过桥，把发亮的开关拨动，然后转身，按照中→右→左→左→右的次序把5排按钮全部激活。这样就能获得最后一件物品，然后传送回到电话亭广场。

但是有三个笋头人赖在电话亭里不出来。从地上拣起圆球炸弹，发射进去，把它们炸出来，然后博士发动电话亭，升空脱险。

第十关

M、D、K，三位拯救世界的英雄终于会合了。您可以从中选取一位来完成最后的任务。其实选谁差别并不很大，最后都要进入异形国王的大殿，来次总决战。

国王身背巨型火箭喷射器，手持钢矛，有四种攻击方式：激光、雪墙、火圈和蛊惑大法。当它的的血被消耗完后，会把英雄们吸进肚子里，别怕，正好在里面大闹天宫一番。把内脏炸掉后，注意别忘了爬上去攻击它的眼球和大脑。把大脑破坏后国王就呜乎哀哉了。英雄们第二次拯救了地球！

Kurt作为大家的代表接受人民的欢呼，同时获颁金质奖章。但是他很快就恢复了普通清洁工的生活，至于那枚大奖章，也不过成了他水桶上的一个小装饰而已。■

文明：权倾天下

文/ZIP 工作室　编辑/罗东东

引言

文明：(1)犹言文化　如：物质文明；精神文明。(2)指人类社会进步状态，与"野蛮"相对。李渔《闲情偶寄》："辟草昧而致文明。"(3)旧指时新的。(4)光明，有文采《易·乾·言文》："见龙在田，天下文明。"《书·舜典》："睿哲文明"摘自《辞海·词语分册》

历史就象一串用奇迹穿成的项链，一旦穿上，无论成败，都没有人可以凭空抹杀。而文明是历史的影子，有什么样的历史就有什么样的文明。从古至今，出于对历史的崇敬和对文明的向往，人们不断地用劳动和智慧创造新的奇迹，人类的进步一天也未停止过

文明，如果在几年前有人向我提起这个词，我首先会联想到金字塔、万神庙、火药、蒸汽机……而在今天，我一定会立刻想起这款叫作"文明"的游戏。

《文明》无疑是游戏史上的一个奇迹。当年，号称"电脑游戏之父"的 Sid Meier 制作的《文明》和《文明 II》，凭借卓越的表现力和精巧的设计获得 PC 游戏界的王者地位，更被美国多家电脑杂志评为"永远最好玩的游戏"。不过今天要介绍的并不是 Sid Meier 的《文明》，而是由 Activision 公司发行的《文明：权倾天下》。虽然失去 Sid Meier 这块耀眼的招牌，《文明：权倾天下》仍然可称作是"文明"系列的继承者。本文除了主要向朋友们介绍该游戏的人们经验外，还希望大家了解，失去 Sid Meier 的《文明：权倾天下》并非象有的人说的那样毫无光彩

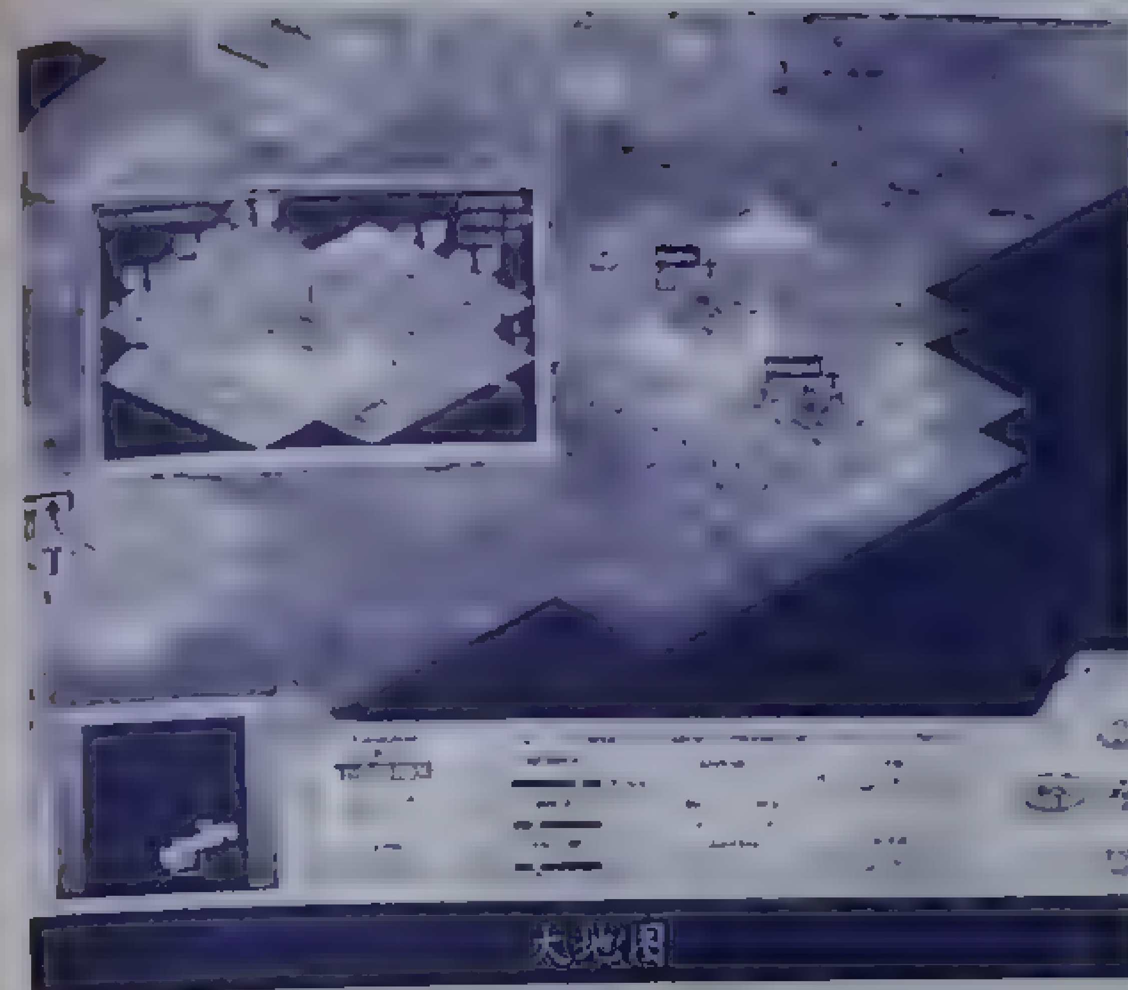
操作篇

《文明：权倾天下》在总体框架上继承了"文明"系列的特点，只在操作方面（主要指游戏中的操作）做了很大的改变，因而成为很多人批评的对象，其实只是大家还不习惯而已。《文明：权倾天下》的操作方式在汲取了以前的经验教训后，变得更加体贴合理，为玩家省去不少麻烦

当你欣赏完一段精彩的片头动画后便开始进入主界面了，这是个非常传统的界面，相信阿甘也能看得懂。左上的 PLAY TUTORIAL 是游戏本身自带的一个简单教程，不妨进去看看。点击 NEW GAME 进入新游戏选项界面，左边 4 个依次是国家、姓名、难度和地图大小，右边 4 个依次是开局模式、游戏规则、对手数量和地图参数。游戏默认国家是罗马，点击后可以从 40 个国家中选择一个（当然选中国了），在国家下面可以选择玩家性别。在难度选项中从上到下逐渐加大，建议初玩者选择 Chiefain。在地图模式中，Earth World 表示地图东西相连（循环），Doughnut World 表示地图东西相连，南北也相连。在游戏规则里，上一项选择是否以征服世界为结束条件，下一项是污染因素的开关。地图参数选项中可以调节各种地理因素的比例。一切 OK 后，点击 LAUNCH，正式开始游戏吧。

这是一个崭新的界面，完全不同于以前的"文明"系列。

首先要学会控制单位行动。例如最开始，游戏会赋予你两个拓荒者（Settler），用鼠标点选拓荒者后再点击他要去的地方，在这两点间会出现一条线，绿色表示本回合即可到达，黄色表示未来某回合可以到达，红色则表示由于地形限制不能到达该地点。当需要某单位去一个较远的地方时，直接点击即可，只要允许到达，即使需要好几回合，该单位也会随着回合结束自动赶赴目的地。当点选某单位时，在操作栏中部偏右会出现该单位的行为指令图标。例如拓荒者会出现睡眠、解散和建城 3 个选项供你点选。当然，一些指令（例如建城）是需要行动点数的，当行动点数不足时不能执行该指令。有时地图上同一格内会站着多个单位，这时你可以选择捆



大地图

绑行动。以游戏最初的两个拓荒者为例，一开始他们俩就是站在同一格内的，当你点选后，行为指令图标的左侧会出现 9 个小方格，其中有两格显示了当前同地点的两个拓荒者，上面带红框的就是当前选定的拓荒者，若想让两个拓荒者同时行动，只要将另一个也点选（边框变红）就行了。点击边上锁形图标，表示捆绑同格内所有单位。游戏最多允许同格内站 9 个单位。需要注意的是，当多个单位捆绑在一起时，行动力以最低的为准。操作栏最右侧 3 个选项分别是下一单位、下一城市和回合结束，当必要的行动完毕后，可点击回合结束，进入下一回合。学会以上基本操作后，就可以选择合适地点建造首都了。

之所以先介绍上面的内容，是因为很多操作是以拥有城市为前提的，所以玩家必须先建造一座城市，才能学习下一步操作。现在来看一看操作栏吧。最左侧是小地图，它的右边纵列着 4 项常用指数：人口、年代、建设力量指数和金钱。在操作栏中部上侧是从 CIV 到 UNITS 六个选单，它们分别是文明指数、重点调整、劳动力分配、生产、城市状态和单位状态，前 5 项必须点选某一城市才能进入，这几个指数和指令只针对该城市。

文明指数（CIV）：进入文明指数菜单后，可以看到工作时间（WORKDAY）、报酬（WAGES）、效率（RATION）、幸福指数(HAPPINESS)、科技研究时间(位于幸福指数下面)、建设力量(PW)和科技力量（SIENCE)。前 3 项建议保持默认状态，不要轻易改动。建设力量十分重要，关系到国家公用设施的建造能力(建设力量指数)，但最好也不要超过 30。

重点调整(MAX)：在这个选单中，可以对当前城市的生产（PROD)、食物(FOOD)、金钱(GOLD)、科技(SCI)和幸福(HAPPY) 5 个方面中的一个进行侧重调整。一旦选中某项，则该城市将调集一切人力、物力，尽最大力量从事该项事业，同时也意味着其它几项将被大大削弱。因此，除非特殊情况，笔者不主张使用此功能，而更倾向于"劳动力分配"。此外，在调整键右侧，是生产、科技、食物生产、食物消耗、食物储存、幸福程度等指数显示，供玩家调整时作参考之用。

劳动力分配(LABOR)：在这一选单中可以看到左侧显示的中当前城市中奴隶(SLAVES)和工人(WORKERS)的数量，右侧是 4 项可调整的行业人口数，分别是娱乐业（ENTERTAINERS)、科技业（SCIENTISTS)、商业(MERCHANTS)和生产业(LABORERS)。你可以将左侧的劳动力分配到这 4 项中的任意一项(或几项)。尤其是娱乐业，当城市中提供娱乐的建筑因暴动而不能修建时，增加娱乐业人口就显得格外重要了。由于"劳动力分配"的量可由自己调整，所以比"重点调整"要合理可靠，唯一的缺点就是麻烦一点儿。

生产(PRODUCTION)：这一项可谓至关重要，一切城市建筑和单位都在这里产生，这里是国家机器的摇篮。选择一个城市，进入生产选单，在操作栏中部偏左显示当前城市已经修建好的建筑，每个建筑旁边都相应地标有其维持费用(UPKEEP)。当你想要卖掉某个建筑时，只要选择该建筑，再点击"SELL"即可。右边是正在建造的单位形象和时间，再向右是建造选项（BUILD)、购买费用、选择购买(RUSH BUY)和列组建造(QUEUE)。点选建造选项，左边会出现可建造单位的菜单，上面 3 个小图标分别代表活动单位、城市建筑和世界建筑，活动单位的左侧有 4 项指数（A/R/D/M)，代表该单位的冲锋攻击力、远程攻击力、防御力和移动力。点选列组建造，可通过"ADD"和"REMOVE"来选择建造的单位和次序，该城市将依次建造各单位，直到完毕才会提醒你。如果最后一个是普通的作战单位，该城市将重复建造它。

城市状态(CITY)：选择你要查看的城市，在点击城市状态选项，就能对此城进行详细的调查。选择右边第一项贸易(TRADE)，左边将显示城市的商贸状况。通过 VIEW EXPORTS 可查看此城的商业往来状况，通过 SEND 和 BREAK ROUTE 来建立和撤消商业线。选择第二项幸福(HAPPINESS)，将了解到关乎此城人民安居乐业的因素和指数，各种正面影响因素（Positive Happiness）和负面影响因素（Negative Happiness）都以列表的方式显



帝国首都

示出来，其下方是总指数的统计。污染是影响游戏得分的一个重要因素，所以通过污染状况（POLLUTION）来了解城市是不容忽视的。在污染状况一项里，清除污染因素（Cleaners）和制造污染因素（Pllutera）被列表显示出来，下方还有总污染指数的统计。随着城市的发展，犯罪变得不可避免，通过犯罪状况选项（CRIME）能够及时了解这方面的动向。点击犯罪状况选项，左边将出现犯罪率（CRIME）百分比、生产因素影响的犯罪指数、食物因素影响的犯罪指数和金钱因素影响的犯罪指数。通过对上述4方面状况的了解，你可以及时调整政策，应付各种状况

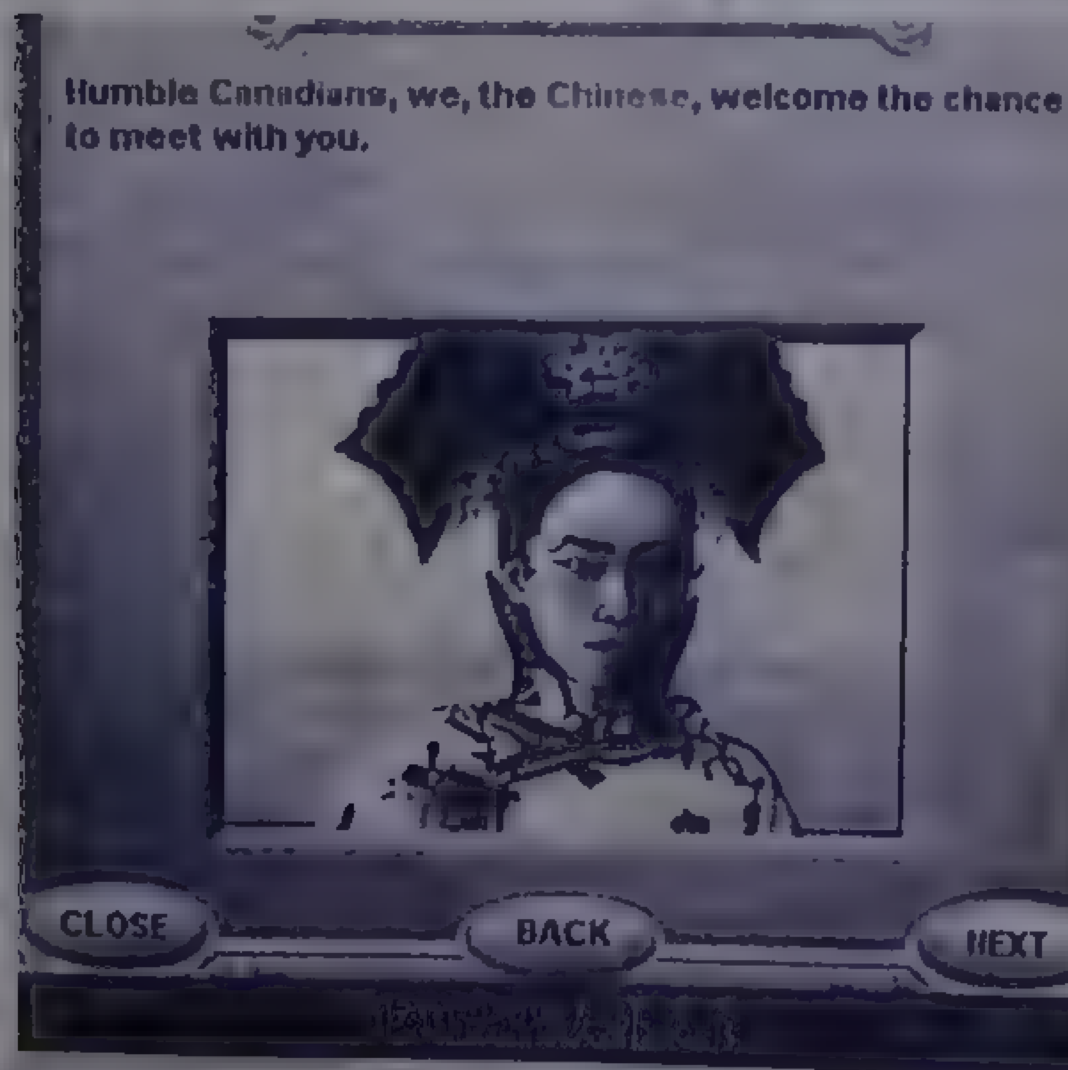
行动单位(UNITS)：在前面已经讲过，此选项的作用就是管理同格内的多个单位，当查看城市中部队时，必须先选定该城市，再选择行动单位选项。

在以上6个选单右侧，有一个标有铁锤的按键，点击这里将进入国家公用设施的建设选单。这时，在操作栏上方会出现陆地(LAND)、海洋(SEA)、太空(SPACE)和地形(TERRA)4个选单。在前3个选单中，可以选择建造相应地形中的各种公用设施。当然，大多数公用设施都以某种科技为前提的，在该科技研制完毕前，相应的设施建造选项是不会出现的。此外，修建不同的设施会耗费不同的建设力量(PW)，具体数字只要将鼠标放在设施图标上等一会儿，就会显示出来。这里出现的公用设施有很多都是必不可少的，例如，梯地直接关系到人口，道路使行动单位的移动力大大节省。因此，利用有限的PW，建设有用的设施是必要的强国之路。第四项地形的作用在于对地形的改造，它也是以相应科技为前提的，而且消耗不少PW。虽然大多情况下它显得有点多余，但时间一长你终将体会到它的重要性。例如，有时某个战略要冲不能修路，只要用它来改变一下地势就畅通无阻了。



当社会、科技发展到一定程度，在公用设施建设选单下会出现一个表示外太空的图标。点击后，游戏大地图会转为外层空间模式，只有太空行动单位和建筑才出现在画面上。这时，画面底色呈白雾状，隐约能够看到地面上一些情况，真有一种遨游九霄的感觉

在操作栏的右上方，有一个SCREEN选项，这里主要是针对整个游戏进行宏观调控的地方。其中9个选项从上到下分别为：文明状态(CIV)、城市状况(CITY)、单位状况(UNIT)、科技状况(SCIENCE)、外交状况(DIPLOMACY)、贸易状况(TRADE)、文明百科(LIBRARY)、级别状况(RANKING)和游戏选单(OPTION)，这是你作为国家首脑的办公室。



文明状态(CIV)：在这个窗口中，工作日(WORKDAY)、报酬(WAGES)、效率(RATIONS)、建设力量(PW)和科技力量(SCIENCE)的调节功能，与操作栏内的文明指数选项的作用是一样的，只是在这里所作的调整是针对整个国家而不是某个城市的，笔者同样建议不要轻易改动。这个菜单里，最重要的要数右下角的政府形态选单(GO-VERNMENT)了。在这里，你将进行一次又一次的革命，使政府形态适应并促进发展。当你需要变更政府形态时，只要点选变更键(CHANGE)便进入政府形态选单了。在这个选单中，左面是当前允许变更的政府形态，除了暴政(TYRANNY)外，均需要某些科技作为前提。游戏中共提供了12种政府形态，其中有不少是现实中没有的，玩家有充分的选择权。在右边是对当前的政府形态(CURRENT GOVERN-MENT)和将要变更的(CHAN-GE TO)政府形态进行对比，进行对比的5项分别是人口增长、生产能力、科技能力、经济能力和军事能力。当拿定主意后，点击ENACT等着革命成功吧。

城市状况(CITY)：在这里，你可以对国内所有城市进行监控、调节。在窗口右上方显示的是全国城市总数(TOTAL # OF CITIES)，左上角是当前选择的城市名称。在这里，你可以更改城市名称(改完后记住按回车)。窗口左侧列出了城市名称(NAME)、级别(SIZE)、食物(面包图标)、生产能力(齿轮图标)、财力(金币图标)、幸福状况指数(笑脸图标)、当前生产单位



(PRODUCING)和生产时间(时钟图标)，窗口右侧是建造选单。当你选定一个城市后，再点选要建的单位或建筑，然后进行购买(RUSH BUY)或建造(BUILD)。MAKE QUEUE和LOAD QUEUE是编排和执行建造顺序指令，没有太大作用。位于左下角的解散选项(DISBAND)是用来解散4级以下城市的，你可能会觉得没有必要，其作用我会在后面加以说明。

单位状况(UNIT)：每个活动单位都是你征服世界的工具，是国家机器的一部分。在单位状况窗口内，可以对全国的活动单位进行管理。所有你的活动单位都被列在左边的表中，从左向右分别显示出数量、是否资深、名称、素质、支持费用和建造中的数量。右边的调节选项(MILITARY READINESS)用来设置各单位的生命恢复程度和相应的费用支出。从左向右分成3档：普通状态(STAND DOWN)、战备状态(ON ALERT)和战斗状态(AT WAR)，越向右恢复程度越高，而因此付出的费用也越多。和城市状况选单一样，解散选项(DISBAND)是用来解散行动单位的，可以以此节省国家开支

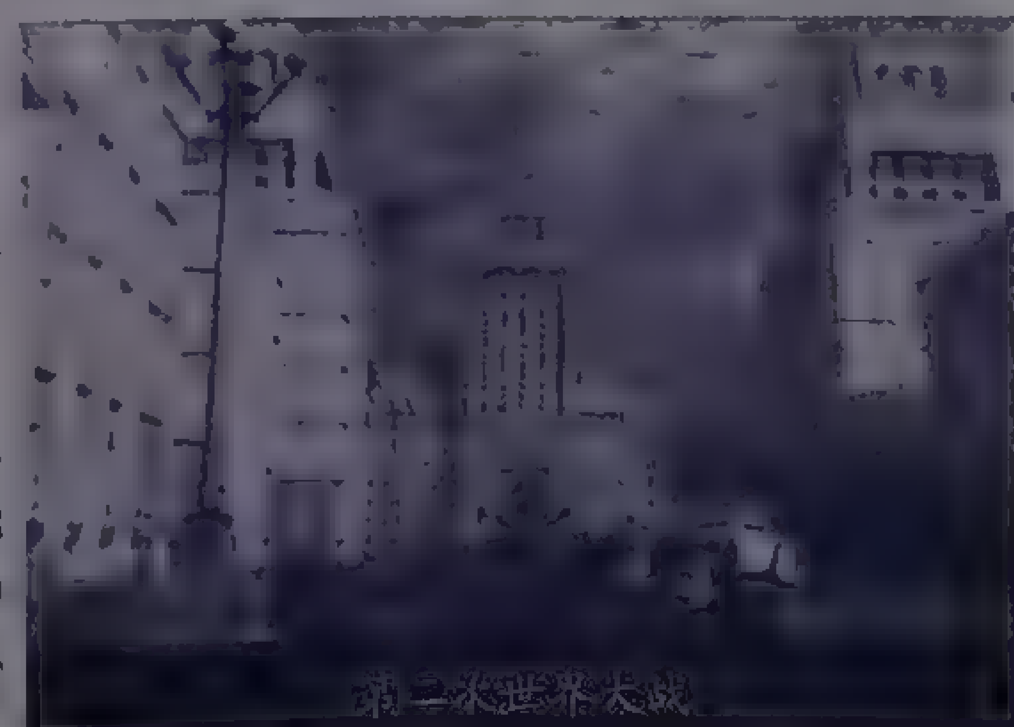
科技状况(SCIENCE)：发展科技是本游戏的关键，在此窗口中，你能够全面管理国家的科技发展。左边的表中列举了已经获得的科技，右侧是当前研究的科技状况(所需时间、费用、科研能力等)和调节选项。通过CHANGE选项可变更研究对象，点选GREAT LIBRARY可以进入文明百科，查询更详细的说明，调节它们中间的百分比以改变科研力量也是发展科技的重要手段。最下面有3组科技，中间有黄色边框的表示当前研究的科技，左边边框呈绿色的是当前科研项目的前提科技，右边红色边框的是将来能够发展的科技，将鼠标放置在上面，会出现简短的说明。

外交状况(DIPLOMACY)：既然这个世界不只有你一个国家，自然少不了外交，当你遇到第一个外国人时，外交事业便从此展开了，进入外交窗口，可以看到一个本国与别国的关系表，上面标明了外国名称(CIVILIZATION)、关系(ATITUDE)、是否有使馆(EMBASSY)和国力状况(STRENGTH)。窗口的下部有两个选项：查看(CHECK INTELLIGENCE)和交涉(SEND EMISSARY)。

进入查看窗口，可以对当前外交状况有详细的了解。此窗口内有3个表格，在左上的表格可以点选要查看的对象。这时右上的表格里将出现该国简介，包括领导人简介、政府形态及未开发的科技等。在下方那个较大一点儿的表格中，列举了4个方面的国际关系，分别是国际协定(TREATY)、国际关系(ATITUDE)、污染状况(POLLUTION)和特殊关系(SPECIAL)。在查看选项(CHECK IN-TELLIGENCE)中，你只能了解国际关系，若真的想有所行动，则必须进入交涉选项(SEND EMISSARY)。首先在上面的关系表中选择要进行交涉的国家，然后点击SEND EMISSARY进入交涉窗口，这时你会看到一个画有外交人员的窗口，只要选择NEXT(除非被拒绝接见)，便进入具体交涉行为选单了。这里提供了4类行为选项：要求(MAKE A DE-MAND)、建议交换(OFFER AN EXCHANGE)、提供礼物(OFFER A GIFT)和建议协定(SUGGEST A TREATY)。

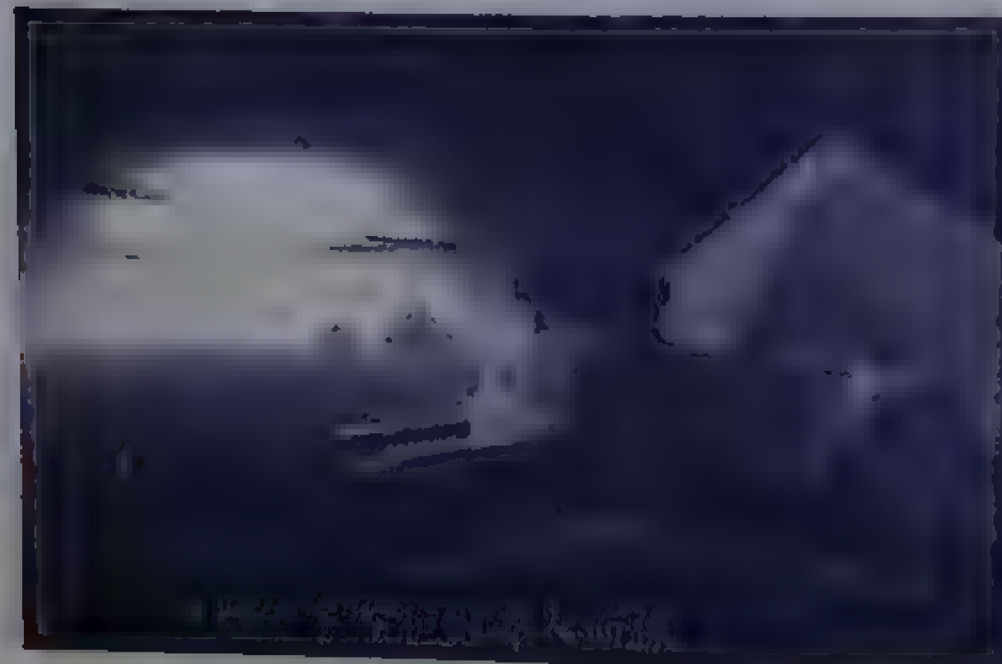
在要求选项中，你可以向该国提出4类要求：要求提供金钱(GOLD)、要求提供地图(MAP)、要求提供科技(ADVANCE，前提是建有使馆)和要求作出某种具体行为。这些具体行为包括：停止海盗行为(STOP PIRACY)、减少污染(REDUCE POLLU-TION)、停止入侵(STOP TRESPASS)、停止与某国的贸易往来(STOP TRADE WITH)和共同进攻某国(ATTACK ENE-MY)。在建议交换选项中，可以和外国交换地图(MAPS)或科技(ADVANCES)。提供给别国的礼物可以是金钱(GOLD)、科技(ADVANCES)或地图(MAP)。允许和别国签订的协议有和平协议(PEACE TREATY)、结盟协议(ALLIANCE)和经贸协定(ECO PACT)3种。以上种种交涉活动，无论别国是否接受，都会同你是否继续进行外交活动，到时依情况而定。

贸易状况(TRADE)：经济是一国的基础，建立商业线，从事买卖活动是赚钱的好方法。通过贸易状况选项，不仅可以了解国家的商业状况，还能进行国内和海外贸易。进入贸易状况窗口，会看见右上角用骆驼表示的商队数量，后面的数表示拥有的商队总数，前面的数表示已经使用的商队数，在一般情况下，建立商业线是以拥有剩余商队为前提的。商贸活动分为国内贸易(DOMESTIC)和海外贸易(FOREIGN)两种。选择SEND便进入国内贸易选项，首先看到的是货物清单，上面标明了货物的名称和数量，选好货物后点击NEXT便进入下一个窗口。在这里，你

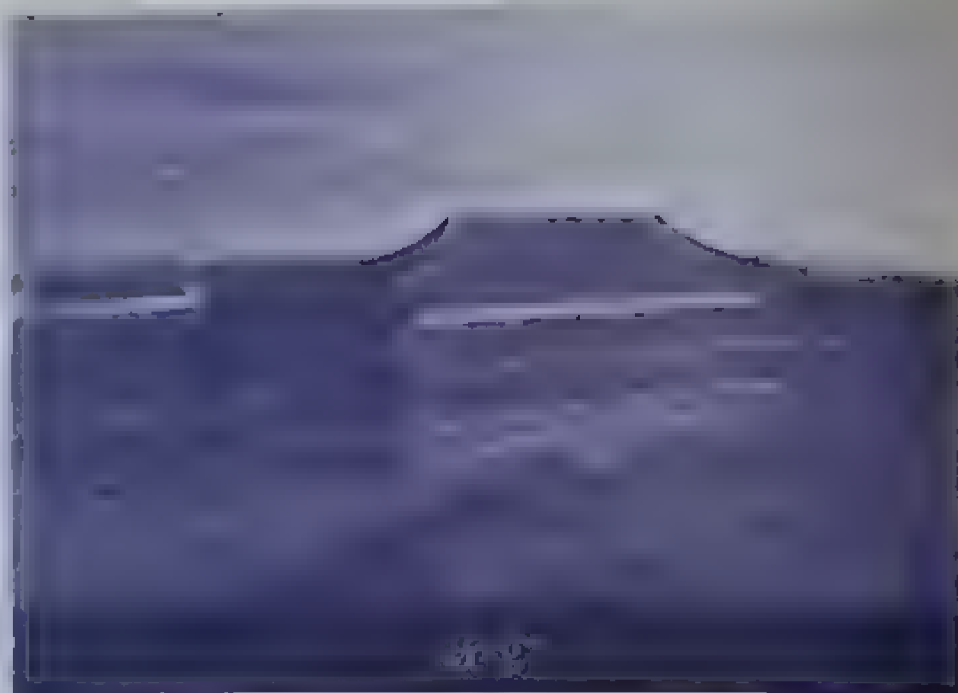


要挑选商业线的起始城市(FROM:)和目的城市(TO:)，挑选的标准就是利润(PROFIT)，当然利润越多越好了。一切准备停当后点击SEND就行了。海外贸易的前提是在外国建有使馆，需要购买时点选BUY，选择货物并等待回应，需要出售时就选择SELL，当有外国表示接受时，商业线就会成立。贸易状况窗口的最下面是商业状况纵览选项(REVIEW TRADE)，点击后进入全国商业宏观调控窗口。在这个窗口左边的表中，列举了货物的名称和数量，右边的表格按照国内贸易(DOMESTIC)、出口贸易(EXPORT)和代售货物(GOODS FOR SALE)分类展示了个国的商贸状况，你随时可以重设商业线(RESET ROUTE)或取消选定的商业线(BREAK ROUTE)。

文明百科(LIBRARY)：这里是一本真正的百科全书，对《文明：权倾天下》中任何事物不理解，都可以在这里找到答案，而你要付出的唯一代价就是耐心，毕竟没完没了地翻字典不是件令人愉快的事。文明百科将事物分为8类，分别是：活动单位(UNITS)、城市建筑(IMPROVE)、世界建筑(WO- NDERS)、科技(ADVANCES)、政府形态(GOVERN)、地形(TERRAIN)、国家公用设施(TILE IMP)和标志概念(CONCEPTS)，每个类别中按字母先后顺序排列。选中要查看的事物后，窗口中央会出现该事物的3D图像，图像两侧是该事物的前提科技和属性等介绍。图像下方是该事物在游戏中的具体特点(GAME PLAY)和在现实中的历史渊源。



级别状况(RANKING)：这个选项让我们站在一个更高的角度来俯瞰全局，整个游戏中所有文明的状态通过最优秀的5座城市(TOP 5 CITIES)、世界建筑(WONDER)、力量对比图(POWER GRAPH)、污染(POLLUTION)和文明积分(CIV SCORE)5个选单表现出来。需要注意的是，文明积分中污染因素是很重要的成份，而且也最麻烦，一定要重视。此外右上角的MONUMENT SCREEN选项能够用来查看文明博物馆(相当于《文明II》中的王宫)，体会一下成就感。



游戏选单(OPTION)：这里没什么好讲的，十分传统的界面，唯一有点儿特殊的就是最后一项：作弊模式(CHEAT MODE)。一旦启动了作弊模式，游戏将不再记分，而且笔者一向不主张在这类游戏中使用秘技，所以也就不对它多费唇舌了，不要怪我啊。

上面已经将操作栏中的各项进行了说明，下面再就大地图上的一些操作方式作个简单的介绍。在大地图上要查看单位属性，只要点选该单位，再用右键单击即可。这时会将该格内的所有单位以列表的形式表现出来，从这个表上可以看出各单位的名称、是否资深、攻防素质、是否有远程攻击或自动防御的特点。在大地图上选中一个城市，用右键单击它，会出现该城市覆盖范围内的生产状况。画面上劳动者身边有面包、齿轮和金币3种图标，分别代表食物、生产能力和金钱，这和该劳动者所处的位置和公用设施有关，可以根据需要用鼠标调整他的位置。

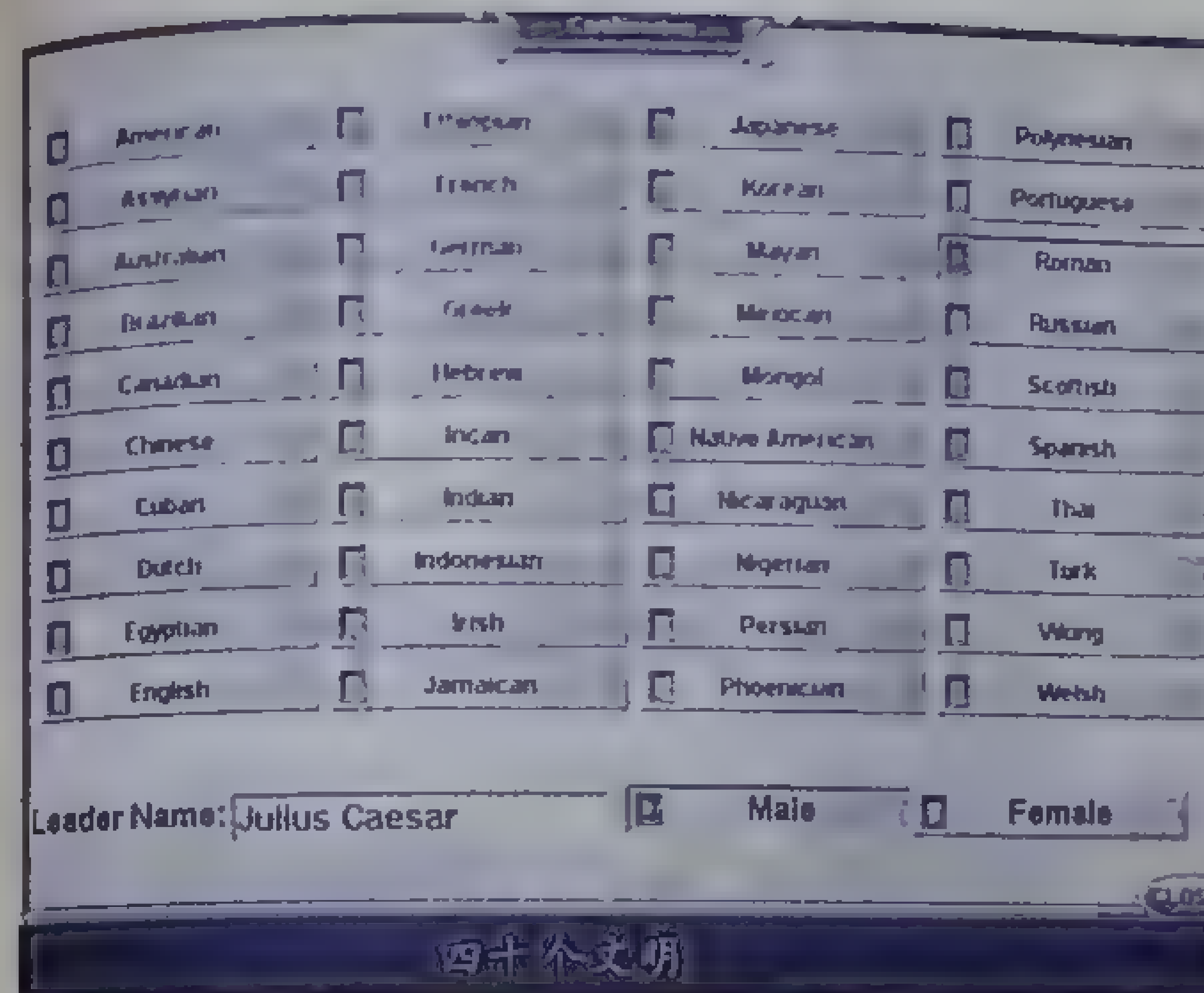
了解了上面所讲的内容，对游戏的操作应该不会有太大问题了，下面我们就更深一步的问题进行一下讨论。

单位卷

《文明：权倾天下》共设计了65种活动单位，限于篇幅，在这里不可能也没必要逐一进行介绍，如果你真的很感兴趣，就直接去查文明百科吧。在这里我仅就一些常用的、较特别的单位和建筑说明一下，目的并不只是介绍该单位或建筑的特点和作用，更重要的是希望通过它使入门者能够尽快上手，然后自己去体会这款游戏的魅力，这样比听我一个人在这儿唠叨要有趣得多。

拓荒者(SETTLER)是个淳朴的人，有了拓荒者，你就能在陆地上建造城市，这个重要性就不必我说了吧？无论是游戏开始时新文明的建立、还是为了扩张势力到新大陆移民，甚至是在被人打得落花流水而不得不保留火种的时候，拓荒者总是充当急先锋的角色。虽然失去了《文明II》里修路、种田的能力，他仍然是最重要的人物之一。当然，代价总是有的，每生产一个拓荒者，该城市会减少1点人口。另外，由于为人淳朴、笨钝，总是容易被奴隶主抓去作苦力。

奴隶主(SLAVER)就说说他吧。看他大腹便便的就不象个好东西，不过当你成功地使用他时，一定会觉得这人贩子还真好用。奴隶主可以捕获拓荒者或未建城墙的城市的人口。如果将他和军队放在一起，还能从敌人的战败部队中获得奴隶，奴隶会被送到最近的城市充当苦力。由于奴隶主属于隐形单位，只能被奴隶主、外交官和传教士等极少数单位发现，所以隐蔽性很强，甚至可以用他来侦察敌国领土。随着社会的进步，奴隶主终将退出历史舞台。



四十个文明

铁甲炮舰(SHIP OF THE LINE)这个鸦片战争中的罪魁祸首，现在终于被我拿到了。在游戏早期，先于对手制造出铁甲炮舰就意味着可以发动第一次世界大战了。虽然没人指望用它来统一世界，但扩张大片领土还是做得到的。铁甲炮舰之所以能够如此猖狂，并不是因为它那在早期算是不俗的战斗力，而是依靠其两个特殊功能：炮轰能力(BOMBARDS)和运载能力。炮轰能力就是前面提到过的远程攻击，它是《文明：权倾天下》创新性设计。拥有炮轰能力的单位，例如铁甲炮舰、加农炮(CANNON)、轰炸机(BOMBER)等可以对周围一格内的目标进行轰击而不必冲锋，这样进行轰击的单位不会受到丝毫损伤。炮轰和冲锋的区别还在于前者不一定会将敌军致死，而后者必然有一方要倒下。运载能力就是可以装载地面部队，铁甲炮舰可以运载3个单位。因此用一组铁甲炮舰围住敌临海城市猛轰，再用所载部队登陆占领是有效的战术。

机甲战士(WAR WALKER)这种幻想中的武器，在游戏中被赋予了炮轰能力和自动防御能力。自动防御能力是指在敌方回合内，有敌军飞行部队经过该单位射程范围时，它将自动予以打击。因此机甲战士是攻防俱佳的武器，在防止敌机轰炸和核打击方面显得尤为重要。

空降兵(PARATROOPER)在突击作战时拥有明显的优势，他可以从任何一个城市空降到20格以内的陆地上。为了限制这种能力，每个城市每回合只能有一支空降兵实施空降任务，不过这已经足够了。

太空运输机(SPACE PLANE)是太空飞行器的一种，可以在外太空飞行而不受普通作战单位的威胁，航程远，隐蔽性强。凭借这些优势，太空运输机能够将5个作战单位神不知鬼不觉地运到敌方腹地，够歹毒吧？不过要注意，用太空运输机装载单位必须在城市或空军基地中进行，将要运载的单位点成睡眠状态即可。

间谍(SPY)拥有侦察城市、窃取技术、煽动造反和安放核弹的能力，虽然后两项成功机率不高，而且要花不少钱，但也够吓人的了。间谍本身是隐形单位，而且移动力强、视野广，是游戏中很好的帮手和极难缠的对头。

跨国公司(CORPORATE BRANCH)是一种极阴险的隐形单位，它能够用经济手段达到战争所不能达到的目的。通过在别国城市设置跨国公司，它可以榨取该城市的劳动力，从而使该城市陷入瘫痪，尤其在战争时期，这无疑是雪上加霜，要对付它只有使用律师。

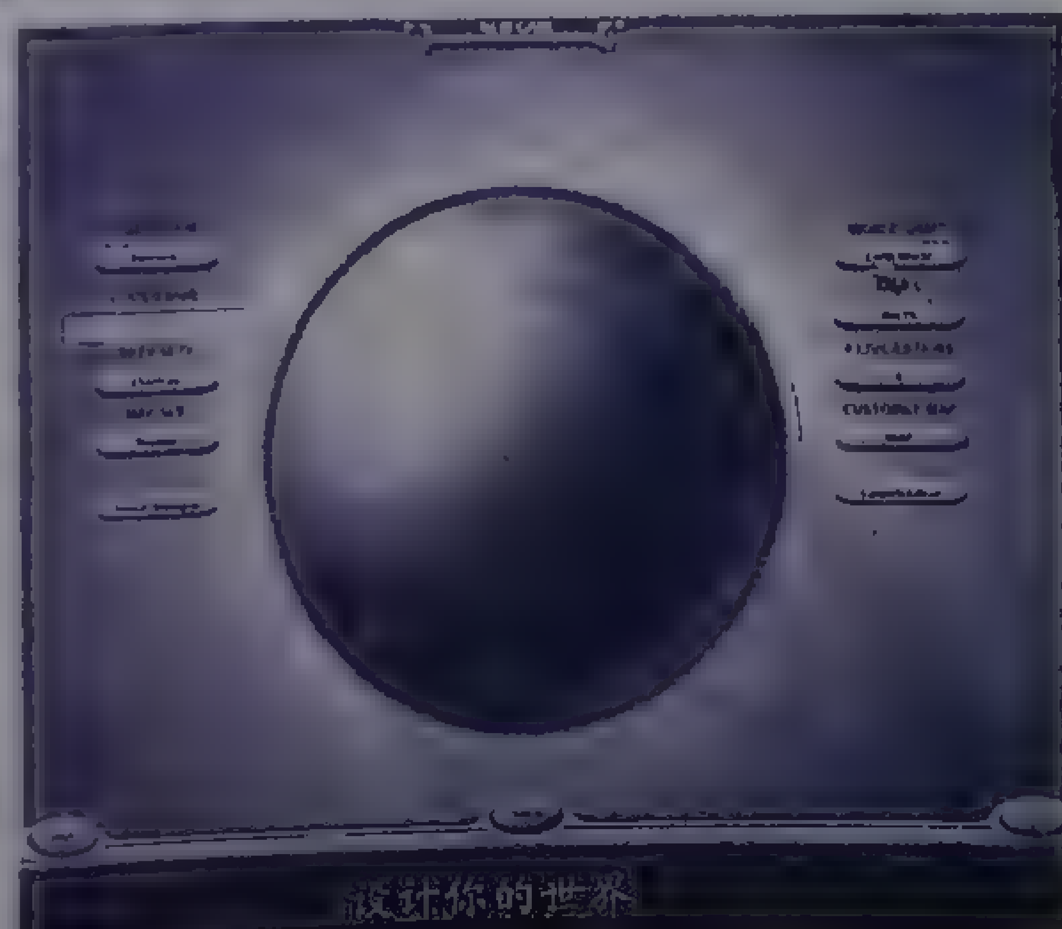
律师(LAWYER)也是隐形单位，并拥有查封(FILES INJUNCTIONS)和起诉(SUES)两种特殊能力。通过查封，可以使别国城市暂停生产，不过要花上一点钱。起诉则是针对跨国公司的，律师不仅能够发现跨国公司，还能消除其带来的负面影响。尤其是当跨国公司被他发现，再用军队干掉那个坐在办公桌后面的家伙时，特别解气。

病毒传播者(INFECTOR)，从名字上已感到他的恐怖，他用能生物武器打一场没有硝烟的战争。据说病毒传播者使用的生化武器，并不是用来置人于死地，而是从整体削弱国民的生产能力，这不是残忍是什么？

不知道看完上面的介绍你有何感想，其实这只是《文明：权倾天下》很小一部分，有许多有趣的因素我没有讲。如果上面这段文字已令你动心，并对这个游戏有了更多的了解，那么，我的目的已经达到了。

经验卷

以下是笔者用鲜血和眼泪换来的一点点教训，深暗此道的朋友自然不屑一看，但初学者可得尊崇有加哦。玩《文明：



权倾天下》，总体原则是扩张、扩张、再扩张！要知道，这是游戏，不是现实，你绝对不可能和一个大国长期和平共处（现在的现实世界越来越象游戏了）。我曾经尝试与其它文明和平相处，最终发现，除非你对其它国家有着压倒性的优势，否则这个愿望根本难以实现。于是，我将其它几个国家压缩到极小的范围，创造了我的“大同世界”，即使这样，他们还是时不时地挣扎一下，生怕我忘记他们。好了，废话少说，下面介绍一下经验。

游戏一开始，应尽快找到合适的地点建造首都，因为早期的时间比后来任何时期都珍贵，相当于百米赛的起跑。建完首都后，迅速以其为中心建造四五个卫星城，尽量临海以便于发展，这样一个小小王国便形成了。

早期不要急于扩张，力求稳扎稳打，步步为营，把发展科技作为首要任务，一定要先于对手研制出加农炮和铁甲炮舰。建造部队时尽量要最好的，因为次的部队会很快被淘汰成废物。

游戏中商贸的成份加重了，赚钱变得容易起来，所以建城时注意尽量多覆盖商贸资源（就是地图上那些大象、烟斗什么的），有了钱才能应付将来庞大军队的惊人开销。

关于城市建筑一般先建服务于科研的，再造关系到人民幸福的（保证国内安定团结是非常重要的），再造增强生产能力的，有些华而不实的东西不建也罢。城市少了生产能力就弱，可太多了也是麻烦。由于有些时候建一个国家必须要有合理的城市数量，一旦超过就会造成大量城市暴动，这个问题随着扩张一定会遇到，所以在进攻过程中，如果哪个城市不想要，就不断在外面轰炸，直到该城降到4级以下，然后再占领，最后解散该城市，这时城市解散选项就显得重要了。



在外交方面应采取灵活态度，该忍的就忍着点儿，能讹的就讹点儿。有时某国被打得差不多了，可还有个别城市找不到，你可以先和它改善关系，再交换地图，再……

要记住，一切都是为了最后的进攻做准备，这款游戏虽然要讲究多方面的因素，但最终要解决的问题还是军队，下面就谈一谈在战术方面的经验。

早期，控制海洋的人就能控制世界，所以尽快发展强大的海军尤为重要，利用铁甲炮舰的炮轰能力和它装载的地面部队配合是十分有效的战术。应当在第一次大规模战争中占领对手的大城市，因为电脑早期城市发展总是又快又好。

当轰炸机（尤其是隐形轰炸机）被大量生产时，空军的时代就来到了，利用轰炸机和空降兵的特殊能力，可以轻易占领海军鞭长莫及的内陆城市。

由于《文明：权倾天下》设计了远程攻击的概念，所以在这方面便有了一个小小的战术——当使用含有“远程攻击部队”的组合部队作战时，拥有远程攻击能力的单位总是站在第二排，并率先向敌军第一排部队开火，所以将普通部队和远程攻击力强的部队组合使用，总能获得最佳效果。需要说明的是，远程攻击力强并不等于拥有炮轰能力，坦克就是一个典型的例子。

后记

希望本文能对一些初学者有所帮助，一个好的游戏应该让更多的人去了解。《文明：权倾天下》虽然失去了 Sid Meier，但仍沿袭了《文明 II》的主要系统，也正因此避免了砸招牌的风险。这种谨慎的进步也正是许多人所希望的。

如果说作家用文章再现历史，导演用电影再现历史，那么作为游戏玩家的我则更喜欢用这款《文明：权倾天下》来创造历史。■



世界足球经理2000完全执教指南

文/郭欣　编辑/罗东东

世界足球经理 2000 延续了前作的一些优点，比赛国家增加到了 70 个，并且首次引入中国甲 A 联赛，总的来说比较容易上手。

起始篇

首先，你要清楚你将用哪些国家的资料来进行游戏，这决定了你经营的球队和转会球员的范围。如果你的机器不算太慢，建议你不要只选一个国家，因为那样与现实不符，难道转会只在本国内进行吗？还是多选几个国家吧！本人曾选了五个国家——中国、英格兰、德国、意大利、西班牙，因为这些国家中有许多我们熟悉的大牌球星，玩起来才有意思嘛！当然，如果你的机器足够快，所有的国家都选也未尝不可。

接下来，你将完成个人资料设置，这里就不用说了，总之一句话：As cool as you can!

个人资料设置结束后，你就能与你心目中的俱乐部签约了。这里需要注意的是在选择俱乐部时，请留意该俱乐部足球场的大小，最好选大一点的，比如能容纳 70000 多人，这有助于日后的门票收入，并且不用你以后花钱去扩建足球场。

训练篇

新赛季开始了，一般到第一场正式比赛前还有一个多月的时间（中国甲 A 联赛除外），这正是紧急训练的好时间。

世界足球经理 2000 的训练包括训练日程、个人训练和球队训练。

1. Schedule（训练日程）

制定合理、科学、缜密的训练计划是一个球队能否成功的关键。如果不考虑球员的体力状况，一味地强化训练，不但会事倍功半，还会给球员带来一些伤病。具体的说，一周最少安排三次休息为最佳，其余的时间安排其它各项训练。

2. Individual Training（个人训练）

在这里，每个球员都将安排符合自身需要的训练计划，这与球员的场上位置有直接的关系。通过点击球员左侧的五个按钮，可分别列出场上各位置的球员，这样一来可以更加直观地给球员安排训练计划。

个人训练项目有技术训练和属性训练两项，技术训练包括：守门训练、防守训练、中场训练、进攻训练；属性训练包括 Skills（技能）、Pace（速度）、Strength（力量）、Resting（休息）。总的训练时间是一定的，你只能分配各个训练班项目的时间百分比。

以下为新赛季刚开始时的时间分配，为的是让球员尽早进入状态，提高技能。一段时间后，大家可根据各位置上每位球员的具体情况做一些适当调整，例如某守门员的守门指数已经很高了，那么可以把守门训练的时间给防守训练分配一些，这样一来该守门员在具有出色的守门技能之外，还能很好地指挥后卫队员，从而形成坚固的后防。再例如前锋，如果是一些纯进攻型前锋（像罗纳尔多），那么大可不必进行中场训练，应把精力全部集中在进攻训练上。本人曾把三个前锋：罗纳尔多、皮埃罗、巴蒂斯图塔的进攻训练时间都设为 50%，结果每场比赛几乎都有进球。

各位置球员训练最佳时间百分数（仅供参考）

	守门训练	防守训练	中场训练	进攻训练	技能	速度	力量	休息
守门员	40	10	0	0	10	5	25	10
后卫	[illegible]	30	10	10	10	10	10	20
中场	0	10	30	15	10	10	10	15
前锋	0	0	10	35	10	20	10	15

3. Team Training(球队训练)

这里可以选择球队演练的战术阵型(Tactical Formation)，这在后文中将介绍。

战术篇

在战术编辑器(Tactics Editor)中可以创建和储存球队在比赛中所要使用的战术，作为一名优秀的足球经理，必须掌握丰富的战术和队型，并使球队演练纯熟，以便在赛场上能随机应变，根据对手的情况安排最佳的战术和队型，从而掌握主动权。所以千万别吊死在一棵树上，手头多掌握一点战术变化，就能在球场上多掌握一份主动。战术编辑中有阵型(Formation)和球队战术(Team Tactics)两项内容

1. 球队战术

这里可以安排全体队员的统一打法和发球队员。

a. 球员拼抢积极程度

(Team aggression)

共有五种选择，从左到右拼抢积极程度逐渐加强。球员的拼抢积极程度越高，其受伤、领红、黄牌以及被判罚任意球或点球的机会也随之增加。

b. 球员传球风格

(Team passing style)

共有五种选择，从左边的短传渗透到右边的长传冲吊逐渐演变，长传冲吊很少依靠中场球员的个人的传球能力，而短传渗透恰恰相反

c. 球员防守型和进攻型

(Attack/Defense bias)

共有五种选择，从左到右逐渐由防守倾向演变为进攻倾向，全队注重防守，则进球机会相对减少，当然被对手破门的机会也就增加 强烈推荐攻势足球

d. 是否造越位

e. 是否防守反击

至于发球队员的选择把握一点：球门球随便，防守任意球由后卫球员发，进攻任意球由中场或前锋中射门指数高的球员发，角球由中场射门指数高但头球指数低的球员发，点球的主罚球员就不用说了吧

2. 阵型

每个球队随机会带十来套阵型，另外还留给你二十套自由阵型，任你发挥。相信大家都有自己心目中的一套豪华阵型，那就看你的能力指数了(？我倒！)。要说的是，当你设计了一套新的阵型后，右边的指数（球队对该战术阵型的熟练程度）也许出奇的低，但如果你对自己设计的阵型有较大的自信的话，切不用理会那些指数，因为那只是理论值，谁能保证比赛中不会出现奇迹呢？放心开始比赛吧，你会有惊喜的收获。记住，足球是一项充满创造力的运动。

接下来是在你所用的阵型下安排每个球员的打法，和球队战术中选择方法相似。不同的是如果选择“T”按钮，该球员将服从球队风格，后面五个按钮则表现其个人的风格。选择个人风格要根据个人的



选择你的俱乐部

各种技能、属性、以及场上位置来决定。一般来说，前锋的拼抢程度不要太高，以免受伤，应多依靠技术型前锋；中场和后卫的拼抢程度可稍高一点。如果前锋的抢点能力和速度指数都很高的话，可设置后卫和中场球员为长传冲吊，如果是技术型前锋，则设置中场球员为短传渗透；防守型和进攻型则依战术阵型而考虑。另外，球员的走位设置也很有作用，大家不妨试一试。

球队& 球员篇

一个著名的俱乐部首先得有一支出众的球队，而球员的能力则直接影响着球队的整体水平。球员的某些能力值是可以通过训练提高的，下面就介绍以下球员的各种能力指数：

%(综合能力)

由球员的各项技术和属性综合而成，是评价一个球员综合素质的尺度。

Ha: Handing(守门)

俗话说“一个好守门员抵得上半支球队”。拥有一个具有很高守门指数的守门员实为重要，然而非门将的球员经过训练后，如果守门指数提高很快的话，你不妨让他去守一守门。本人曾把马尔蒂尼的守门指数训练到 84，结果守门简直是天才，几乎十场不失球。

Ta: Tacking(抢断)

这一项对每一位球员都很重要，尤其是后卫和中场队员。因此在购入球员时要注意这一项，往往该指数高的后卫队员能够轻松地断掉对方的进攻而很少犯规

Ps: Passing(地面传球)

出色的传球能力虽然是每一位球员都应该具备的，但是在具体的战术阵型下，它会受到制约。如果球队采用长传冲吊的打法，那么地面传球能力强的球员将无用武之地，但如果采用短传渗透的打法，那么地面传球能力高的球员将会如鱼得水，发挥巨大作用

Dr: Dribbing(控球)

不论球队打的是攻势足球还是防守足球，控球能力都表现的尤为重要。

Sh: Shooting(射门)

射门指数的高低直接影响着进球率的高低，尽管场上每个位置的球员理论上都能射门，但是从机遇上讲，前锋的破门机遇最多，因此把一些射门指数出众的球员放在前锋位置上，才是最好的选择。

Hd: Heading(头球)

这一指数对于前锋和中场尤为重要，但后卫同样应具有一定的指数，否则你将会见到你不想见到的乌龙球。

Pa: Pace(速度)

除了守门员外，其余球员的该指数应该越高越好。

St: Strength(力量)

力量指数的高低对每个球员的影响都很大，这点大家应该很清楚。

Fl: Flair(资质)

这一指数表现了球员的足球天分，应该对该指数高的球员进行特殊培养，尤其是青年队中的球员。对那些天份极差的球员就不必浪费财力和物力了。

En: Energy(体力)

球员的体力状况决定于训练和比赛的强度，体力越好的球员在比赛中发挥的作用就越大。

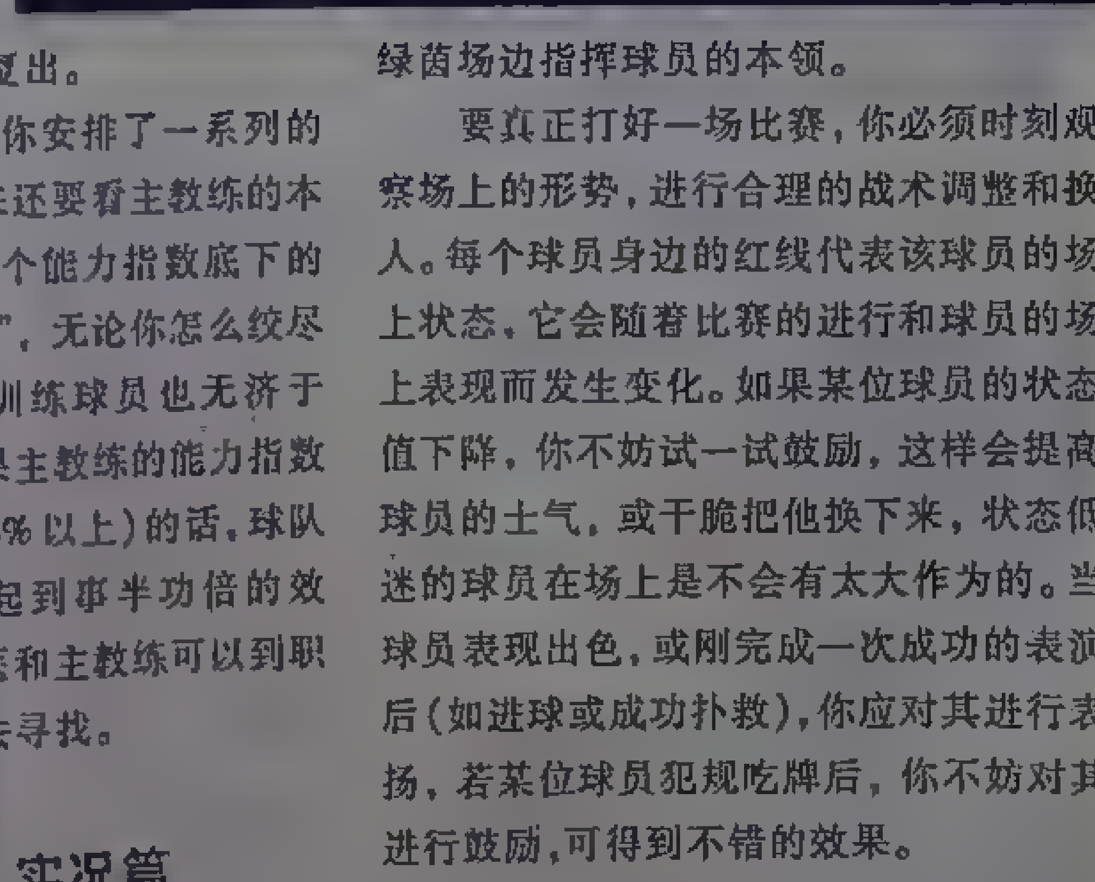


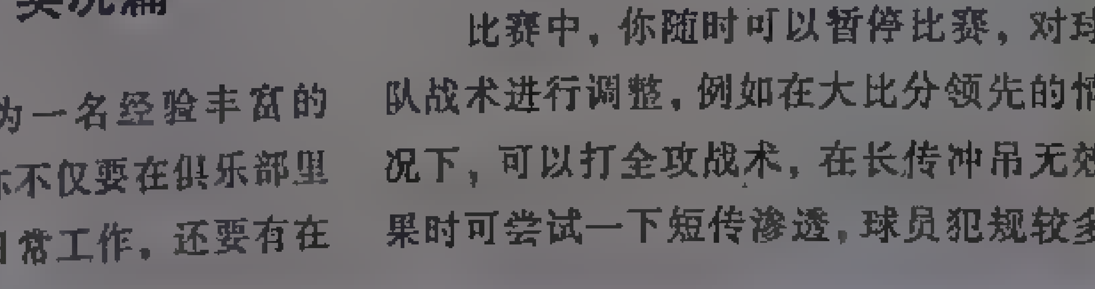
国安队上场阵容

不同位置的球员用不同颜色表示，守门员为绿色，后卫为黄色，中场为蓝色，前锋为橙色。



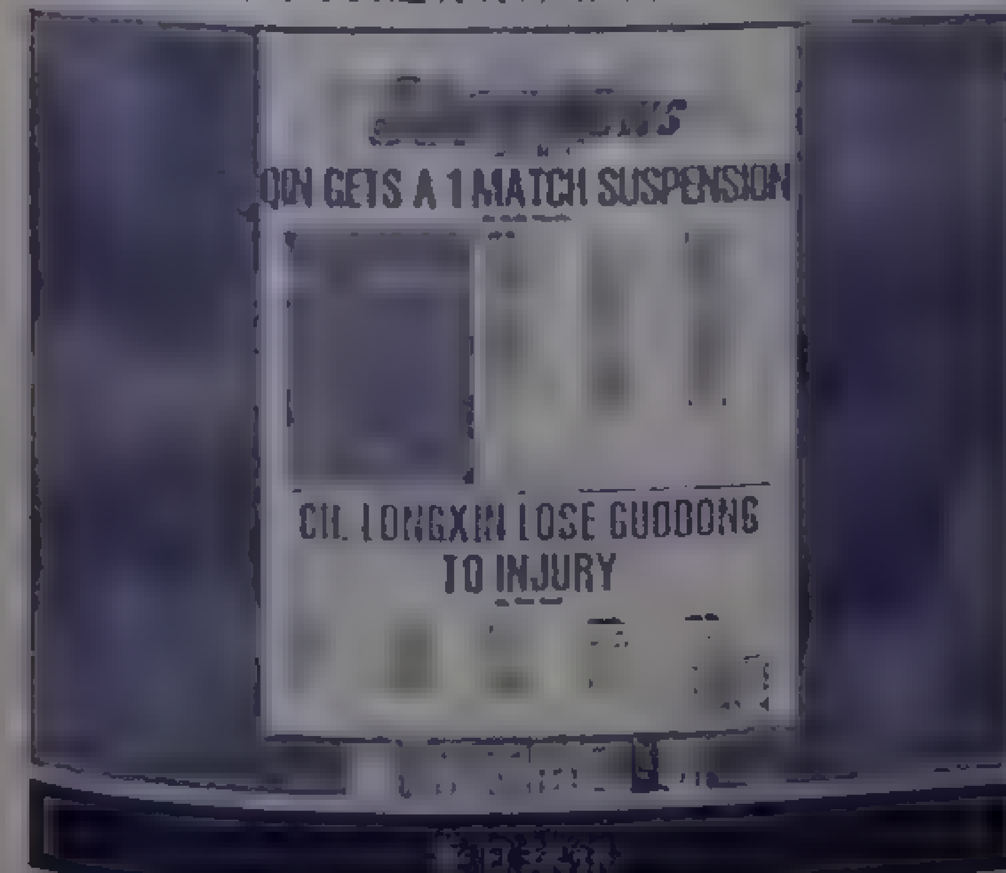
球队的球员数目最好保持在 25 以上，因为在比赛中，你会遇到一些意外的事情，轻则球员养伤一周，重则休赛几个月，如果是因为球员数目不够而无法参加比赛，那未免太吃亏了。说到这里，顺便谈一下队医的作用，队医的能力指数越高，你的球员就越早伤愈复出。







养兵千日 用兵一时



尽管作为经理的你安排了一系列的战术阵型，可实施起来还要看主教练的本领。如果主教练是一个能力指数底下的“大骗子”，无论你怎么绞尽脑汁地训练球员也无济于事。如果主教练的能力指数很高(80% 以上)的话，球队训练会起到事半功倍的效果。队医和主教练可以到职业中心去寻找。

实况篇

作为一名经验丰富的经理，你不仅要在俱乐部里处理好日常工作，还要有在绿茵场边指挥球员的本领。

要真正打好一场比赛，你必须时刻观察场上的形势，进行合理的战术调整和换人。每个球员身边的红线代表该球员的场上状态，它会随着比赛的进行和球员的场上表现而发生变化。如果某位球员的状态值下降，你不妨试一试鼓励，这样会提高球员的士气，或干脆把他换下来，状态低迷的球员在场上是不会有太大作为的。当球员表现出色，或刚完成一次成功的表演后(如进球或成功扑救)，你应对其进行表扬，若某位球员犯规吃牌后，你不妨对其进行鼓励，可得到不错的效果。

比赛中，你随时可以暂停比赛，对球队战术进行调整，例如在大比分领先的情况下，可以打全攻战术，在长传冲吊无效果时可尝试一下短传渗透，球员犯规较多



时可以减少拼抢积极程度

换人在比赛中尤为重要，总的原则是“保存实力，充分发挥”。对一些主力球员则要加倍爱护，尽量不要让他们打满全场比赛，这样会大大减少受伤的机会，对一些已经吃了黄牌的球员应适当换下，以免吃红牌后以少打多，并且禁赛一场。如果球队稳操胜券的话，不妨把一些替补队员换上打主力，可以迅速提高他们的能力指数。

在你督战的同时，不时地看看下边的八个按钮会带给你很大的方便，它们依次是位置表现、活动范围、拼抢区域、数据统计、最新入球、阵型、战术、换人。

转会篇

在职业联赛中，球员的转会是经常发生的，你只有熟练地掌握球员转会，才能在强手如林的联赛中立于不败之地。

游戏中每个球员根据他们的合同情况，可分为以下4类：

Listed(挂牌的)

表示球员所在的俱乐部已经把他列入转会名单，准备卖出，这时候如果你看中该球员，只要价钱谈得拢，就可以买到该球员。

Unlisted(未挂牌的)

表示球员未列入转会名单，俱乐部不准备将他出售。如果你看中了其中的球员，首先[illegible]有诱惑力的价格使他所在的俱乐部同意与该球员解约，然后你要与该球员谈判，经过签定合同，才能买到该球员。也有的时候，俱乐部同意了，但球员却因为薪水太低而不愿来，甚至无论你开价多高，他们就是不愿为你效力

Bosman(博斯曼转会)

博斯曼规则规定，任何年满24岁的球员，在合同到期后，可以按本人意愿转会到任何一家俱乐部，而无须支付任何转会费用。因此，你最好经常去看一看，这是一件非常合算的交易

Free Transfer(自由转会)

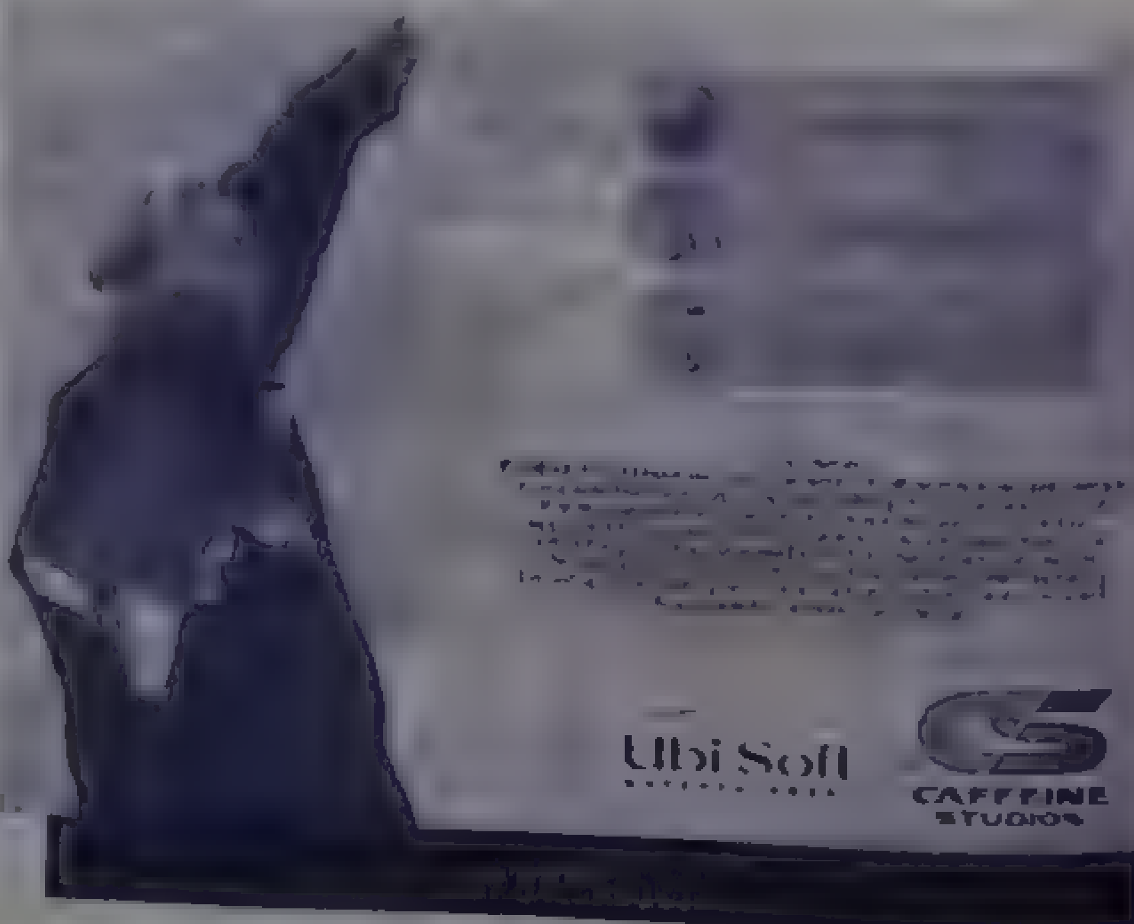
你可以不费一分钱得到这些球员，但要看他是否愿意为你效力

在购买球员时，往往要与球员所在俱乐部进行谈判，谈判不要急于求成，应该一点一点地涨价，这样才不会付出冤枉钱。

当其他俱乐部看中你的球员，要购买时，你应进入谈判界面，狠狠地赚他一笔

对自己球队中的一些重要球员，则要经常续约，以免他们在合同到期后根据博斯曼规则自由转会到其他俱乐部，那时你再去花钱购买就后悔莫及了。

对于一些能力低下并且经常坐冷板凳的球员，最好尽早卖出，不要过份的提高身价，“一分货一分价”嘛！用赚来的钱购买能力高的球员。当然这要在确保球队有足够人数的情况下进行



球探是世界足球经理2000中新引入的角色，他的任务是报告非本国联赛中球员的各项能力指数，能力指数高的球探能带给你一些非常重要的情报，让你有充分的理性材料来决定是否购买该球员

财政篇

确实，世界足球经理2000中的财政管理是过于简单了些，和前作世界足球经理97相比，它没有门票价格设定、足球场周边商品进货等内容，赚钱多少只决定于足球场的大小和门票售出情况，以及该队的战绩是否骄人，该队的比赛是否吸引观众。这样，你几乎不用管理财政，你只需要做的就是眼睁睁地看每场比赛结束后的收支汇报。

也许这样更加贴近现实，你不必过多的操心财政管理，这些留给董事会去做吧！你需要做的只是一心投入球队的建设之中。

好了，说了这么多，相信大家已经摩拳擦掌，跃跃欲试了吧，那好，赶快带领你心爱的球队在绿茵场上驰骋吧！忘了告诉大家了，本人带领的国际米兰队（Inter Milan）已经获得意大利甲级联赛1999－2000赛季冠军，本队的罗纳尔多位于射手榜第一。■

吸血鬼：假面舞会

Vampire: The Masquerade － Redemption

以命令行参数 －console 启动游戏（例如在运行栏中输入 <游戏安装目录> \vampire.exe －console），在单人游戏中便可按［～］键在屏幕上端出现输入栏，输入下列字符串并回车获得相应功能。其中某些功能可以施加在队友身上，方法是点击队友的头像后再进入控制台输入下列秘技代码字符串：

代码	功能
god #	#为1则主角刀枪不入，为0则主角恢复正常
cash #	身上获得指定数量的金钱(#为数字)
dropcash #	在地上出现指定数量的金钱(#为数字)
xp #	获得指定数量的经验值 XP(#为数字)
freecasting #	#为1则施法不耗血，为0则正常耗血
addalldisciplines #	将所有法术级别设为指定数字#
addthing #	在脚下生成指定物品(#为物品名如 Vitae、Dagger 等)
emit X	在角色脚下生成指定效应(X为效应名如 fire、gas 等)
framerate #	#为1则显示画面刷新帧数，为0则不显示
maxfps #	设置最大画面刷新帧数为指定数字#(为0则关闭此限制)
totals	列出当前队伍状态信息如 XP、Gold 等
wherris	显示位置信息
ai	敌人及队友的 AI 开关
revive	生命全满(死后亦可使用此功能复生)
freeammo	弹药无尽
vault	可在游戏中任何地方开启个人储物箱
advancement	直接打开属性调节窗口(而不需在祭坛前)
stakme	站定不动，可以移动鼠标旋转视角观察自己，用 resume 恢复正常
killme	自杀(复生秘技都无法救活)
poisonme	使自己中毒
diseaseme	使自己生病
damage me	使自己受伤
frenzyme	使 Christof 发狂
shapeshift X	变身为指定生物(X为生物名如 bat)
shapeshift	恢复正常形态
freeze	身体冻结，但仍能水平移动
pause	暂停行动
resume	恢复行动
jump X #	跳入指定关卡/路标点(X为关卡名，#为路标点，且不一定要指定)

当使用 jump 代码跳入指定关卡时，若在关卡名后加个空格，再加上一个路标点的数字，你就会直接跳到该关卡的指定路标位置。如使用使用 Jump Monastery2 就会跳到 Monastery2 关卡的开始处，用 Jump Monastery2 3 就会跳到 Monastery2 关卡的3号路标点位置。使用此秘技代码还会触发自动存盘功能，而且直接跳入某关卡还将导致游戏内置的情节触发开关无法正确设置，因此剧情可能无法正常进行。如果是这样，你将不得不重新开始游戏。使用此秘技的理由，大概就是当你完成游戏后想回顾一下游戏中的某些地方。以下是关卡名列表：

Convent	ConventDay	OldTownDay
SouthyDay	Inn4StagsDay	JudithBridgeDay
University	StThomas	GoldenLaneDay
CinemaDay	EastGate	EastGateNight
OldTown	Southy	Inn4Stags
JudithBridge	Unorna	Haven
PetrinHill	PetrinHillDay	AnezkaRoom
YQuarter	PragueCastle	PrinceBrandl
GoldenLane	DummyNorthQuarter	DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate		SilverMines
SilverMines2	SilverMines3	SilverMinesNight
Monastery	Monastery2	Monastery3
ArdanChantry	ArdanChantry2	ArdanChantry3
ArdanChantry4	JosefTunnels	JosefTunnels2
JosefTunnels3	VysMountain	

另有其它可用的秘技代码字符串，但其功能尚未明确：

autrace, particles, heads, loadpath, savepath, say, statustest, changescene, advance, changechronicle, getcls, combatmessages, scaleme, embraceme, ＊aura, camtest, setsoak, getchronflag, setchronflag, clearchronflag, netstat, read, shell, roomtype, autoswitchtest, enemycount, throwgib, setdetect, sethide, hands, stcmd, team, maxopenedlocs, noitemstatchecks, endgame, pack

［测试：有效　PAGAN 提供 A］

孤胆枪手Ⅱ

MDK 2

游戏中按［～］键出现 Omen 提示符，输入下列字符串并回车，对刀枪不入秘技还要按两下［ESC］返回游戏。注意“刀枪不入”状态在过一段大场景后会自动关闭。你可以进入控制台并重新输入其对应的代码（或者用［↑］键翻到上次输入的代码并回车）再次将其开启：

代码	功能
God(1)	主角刀枪不入
GodDebugToggle()	主角刀枪不入
mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(), 0)	主角刀枪不入
mdkNewGame(1, 12)	跳到第1关
mdkNewGame(2, 12)	跳到第2关
mdkNewGame(3, 12)	跳到第3关
mdkNewGame(4, 12)	跳到第4关
mdkNewGame(5, 11)	跳到第5关
mdkNewGame(6, 8)	跳到第6关
mdkNewGame(7, 11)	跳到第7关
mdkNewGame(8, 8)	跳到第8关
mdkNewGame(9, 13)	跳到第9关
mdkNewGame(10, 7)	跳到第10关(Kurt)
mdkNewGame(11, 1)	跳到第10关(Max)
mdkNewGame(12, 1)	跳到第10关(Doc)

汗衫短裤 Kurt

以上述代码输入方式输入 KurtGetNaked()，然后再用跳关代码跳入任何 Kurt 关(1、4、7、10.1)，你会发现 Kurt 穿着汗衫短裤。

慢速模式

在操控六条腿的小狗 Max 时，按住“fire”键(默认鼠标左键)的同时再连按“unequip”键(默认［＝］键)4次，如果秘技成功开启，屏幕上会显示“Slo－mo!”要关闭此模式，只需再次执行上述过程即可。

［测试：有效　PAGAN 提供 A］

地面控制

Ground Control

在游戏主菜单中同时按下［S］＋［V］＋［M］三个键激活代码输入栏，输入下列字符串并点 OK 按钮，相应功能即可开启：

代码	功能
god	所有己方单位刀枪不入
notgod	取消所有己方单位刀枪不入状态
gimme maps	在“Custom Game”菜单中可选择所有战役任务
flashlight	用户介面采用探照灯照明模式
from massive with love	作战单位采用有趣的贴图
the new generation of rts－games	在“Custom Game”菜单中可选择秘密行动任务
console	允许使用［～］键打开控制台

［测试：有效　PAGAN 提供 A］

大刀

Daikatana

以命令行参数“＋set console 1”启动游戏（比如在运行栏中输入：<游戏安装目录> \ daikatana.exe ＋set console 1），游戏中便可按［～］键进入控制台。此后在控制台中输入下列字符串并回车，相应功能即开启：

cheats　显示当前秘技模式是否开启(为1表示开启，为0则表示关闭)

cheats 1　开启秘技模式，回车输入后按［ESC］回到游戏主菜单，选择一个难度级别重新进入游戏，用上述秘技代码确认秘技模式已经打开，此后下列

秘技档案

功能代码可用

代码	功能
cheats 0	取消秘技模式。回车输入后按[ESC]回到游戏主菜单，选择一个难度级别重新进入游戏，用上述秘技代码调试秘技模式已经关闭，此后下列功能代码无效
god	上帝模式[illegible]
health #	提高#点生命(在 100 点[illegible])
weapon_give #	获得[illegible]武器(#为 1 到 10 的数字)
massacre	[illegible]中敌人全灭
notarget	[illegible]
noclip	穿墙能力开关
cam_joggle	在主角的[illegible]视角间切换
cam_nextmon	切换视角到下一个敌人
cam_nextsidekick	切换为[illegible]视角
screenshot	在游戏安装目录\data\screnshot 下存入屏幕截图
g_unlimited_ammo #	无限弹药状态开关，#为 1 或 0
rampage	狂暴模式开关
boost X	增强指定属性
	其中 X 可以是 power attack speed,aero vitality 或 all
timescale #	#为 1 时正常速度，为 0 则速度减小，以此类推
bind <key> [command]	显示指定键的功能或将功能赋予该键
connect <Server>	连接指定 IP 地址的服务器
r_speeds #	#为 1 则显示画面渲染速度，为 0 则不显示
r_fullbright #	#为 1 则以全屏光源显示场景，为 0 则以 lightmaps 光源显示场景
gl_polylines #	#为 1 则场景以无贴图多边形框架方式显示，为 0 则正常显示
developer #	#为 1 则显示所有引擎信息，为 0 则不显示
flushmap #	#为 1 则全部调入地图，为 0 则使用缓冲区
r_drawflat #	#为 1 则只显示 flat-shaded 多边形，为 0 则正常显示
map X	跳入指定关卡(X 为关卡名，如键入 map intro 可从片头开始，关卡名当前尚未公开)

[测试:有效　PAGAN 提供 A]

地球 2150
Earth 2150

游戏中按[Enter]键出现输入提示，输入 I_wanna_cheat 并回车开启秘技模式，此后用同样方法输入下列字符串即可获得相应功能：

代码	功能
x-mas_pack	己方单位生命弹药加满
fireworks	以当前屏幕为中心在一定范围内布满地雷
armageddon	以当前屏幕为中心在一定范围内流星撞地球!
no_more_secrets	消除整个地图的雾霭
no_one_hides	显示整个地图上的所有单位
i_love_this_game #	己方获得指定数量的 CR(货币单位，#为数字)
the_hammer_of_thor	当前屏幕 8 格范围内敌人全灭
massacre	当前屏幕 8 格范围内事物全灭
see_you_next_life	消灭选定的单位
bad_time_bad_place	当前屏幕所有敌方单位生命受损 50%
eagle_eye	消除当前屏幕中的雾霭
let_be_darkness	当前屏幕被雾影遮挡
i_hate_limits #	Set Unit Limit to # CR
einstein #	快速探索模式开关，#为 0 则关闭，为 1 则开启
help_me_please!!! #	仅为玩家的快速探索模式开关 #为 0 则关闭，为 1 则开启
hasta_la_vista_enemigos	消灭所有可见的敌方目标

[测试:有效　PAGAN 提供 A]

将军:全面战争
Shogun: Total War

在游戏策略地图画面中直接键入下列字符串即可获得相应功能，注意这些秘技代码在 v1.01 以上的版本中无效。

代码	功能
matteosartori	地图全亮
[illegible]	地图全亮
[illegible]	[illegible]用的 koku(货币单位)
[illegible]man	[illegible]能力，静止征收 koku(货币单位)

[测试:有效　PAGAN 提供 C]

星际枪骑兵
Starlancer

在游戏主菜单中按住[CTRL]键，然后键入 potato 这一字符串，若秘技成功开启，你会在屏幕左上角看到红色 M1 的字样。此后接着键入任务数字选择想要进入的任务。游戏中共有 24 个任务，请在任务号前加 0，如要想进入第 24 任务，输入 024。一旦你输入了任务代号，左上角就会显示出你所选定的任务号

选定任务后，若想选用正常可选的战机，只需按[CTRL]+[ENTER]直接进入任务发布室(Briefing Room)选择即可。若想在所有战机中进行选择，按住[SHIFT]键的同时按下列功能键进行选择。一旦选定战机，任务即自动开始：

按键	战机
[F1]	Predator
[F2]	Naginata
[F3]	Grendel
[F4]	Crusader
[F5]	Coyote
[F6]	Mirage IV
[F7]	Tempest
[F8]	Patriot
[F9]	Wolverine
[F10]	Reaper
[F11]	Shroud
[F12]	Phoenix

在游戏中以 cheat 为进度命名储存一个进度文件，然后用 16 进制文件编辑器打开这个进度文件(注意在硬盘目录中这个文件的名字并不是 cheat，你需要打开最新的文件看看里面的文件描述是否为 cheat)，将偏移地址 46 的数据改为 08，你就可以选用所有的战斗机；将偏移地址 4A 的数据改为 03，则可选用所有的武器。这些地址及数据为 16 进制数。

[测试:有效　PAGAN 提供 B]

中华客栈

先按[空格]键进入经营构建窗口模式，按住鼠标右键并按[F9]，听到一声响后表示可以秘技模式开启。此后有以下功能键：

按键	功能
[F1]	客栈变为一级店面
[F2]	客栈变为二级店面
[F3]	客栈变为三级店面
[F4]	客栈变为四级店面
[F5]	客栈变为五级店面
[F6]	加 99999 两白银

[测试:有效　东东 提供 B]

最新秘技更新及修正请访问『玩家互动网』www.playgamer.com 的"秘技档案"区。

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的"尖端 100"，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计将体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。

[互联网网址 http://www.global100.com/chart.asp?Chart=1]

注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

2000 年 6 月 19 日第 25 周

编辑/游骑兵

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	27	1	Planescape: Torment	Interplay	异域惊魂曲
2	[illegible]	38	[illegible]	Heroes 3 Might and Magic	New World/3DO	魔法门英雄无敌III
3	3	37	1	Age Of Empires 2 Age Of Kings	Ensemble/Microsoft	帝国时代II王者岁月
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Alpha Centauri Alien Crossfire	Electronic Arts	半人马座
5	5	19	3	The Sims	Maxis/Electronic Arts	模拟人生
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Unreal Tournament	Epic/GT	虚幻锦标赛
7	7	77	1	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	博德之门
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Might And Magic 8 Day Of The Destroyer	New World/3DO	魔法门VIII毁灭者之日
9	11	20	7	Demise: Rise of the Ku'Tan	Artifact/IPC	消亡
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Might and Magic 7 For Blood and Honor	New World/3DO	魔法门VII血统与荣耀
11	9	55	2	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/TalonSoft	铁血联盟II
12	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Civilization 2 Test Of Time	MicroProse	文明II时代考验
13	12	12	12	Thief II The Metal Age	Looking Glass/Eidos	神偷II金属时代
14	18	[illegible]	[illegible]	Homeworld	Relic/Sierra	家园
15	16	115	1	Starcraft / Add-on	Blizzard	星际争霸/资料片
16	10	[illegible]	10	Majesty	Cyberlore/MicroProse	皇权
17	13	82	1	Half-Life / Opposing Force	Valve/Sierra	半条命/针锋相对
18	19	30	10	Pharaoh	[illegible]	法老王
19	20	31	10	Age Of Wonders	Triumph/Epic/G.O.D.	奇迹时代
20	23	[illegible]	20	Need For Speed: Porsche Unleashed	Electronic Arts	极品飞车:保时捷之旅
21	22	85	1	Fallout 2	Black Isle/Interplay	异尘余生II
22	30	28	[illegible]	Quake III Arena	id/Activision	雷神之锤III竞技场
23	25	21	15	Final Fantasy 8	Squaresoft	最终幻想VIII
24	29	[illegible]	[illegible]	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	网路奇兵II
25	17	8	12	Imperium Galactica II	Digital Reality/GT	银河创世纪II
26	[illegible]	[illegible]	21	Ancient Domains Of Mystery	Thomas Biskup	上古秘境
27	27	84	5	Railroad Tycoon 2 / The Second Century	PopTop/G.O.D.	铁路大亨II/21 世纪
28	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Activision	文明:权倾天下
29	34	17	11	Nox	Westwood/Electronic Arts	救世传说
30	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] Blood of the Sacred	Sierra	狩魔猎人III血咒疑云
31	32	112	2	Might and Magic 6 The Mandate of Heaven	New World/3DO	魔法门VI天堂之令
32	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Raven/Activision	佣兵战场
33	33	42	3	Command And Conquer: Tiberian Sun	Electronic Arts	泰伯利亚之日
34	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	MicroProse	过山车大亨
35	31	32	25	X-Com: First Alien Invasion	MicroProse	幽浮:第一次异形入侵
36	[illegible]	25	11	Championship Manager 99/00	Eidos	冠军足球经理 1999/2000
37	35	37	26	Freespace 2	Volition/Interplay	自由空间II
38	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Interplay	[illegible]
39	36	89	5	Caesar 3 Build a Better Rome	Impressions/Sierra	恺撒大帝III
40	[illegible]	[illegible]	40	The Longest Journey	FunCom	最长的旅程
41	40	5	39	Rally Masters	Digital Illusions/Infogrames	拉力车手
42	[illegible]	[illegible]	42	Vampire The Masquerade Redemption	Activision	[illegible]
43	38	72	13	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	模拟城市 3000

[illegible]				[illegible]	
45	42	64	18	Imperialism 2 Age of Exploration Frog City/SSI Mindscape	[illegible]
[illegible]				[illegible]	
47	52	40	17	NHL 2000 EA Sports	NHL [illegible] 2000
[illegible]				[illegible]	
49	46	53	14	Need for Speed: High Stakes Electronic Arts	[illegible]
[illegible]				[illegible]	
51	49	142	1	Total Annihilation Cavedog/GT	[illegible]
[illegible]				[illegible]	
53	61	54	14	Aliens Vs. Predator Rebellion/Fox	[illegible]
[illegible]				[illegible]	
55	58	103	7	Final Fantasy 7 SquareSoft/Eidos	[illegible]VII
[illegible]				[illegible]	
57	65	31	40	Delta Force 2 NovaLogic	三角洲特种部队II
[illegible]				[illegible]	
59	48	81	13	Heretic 2 Raven/Activision	异教徒II
[illegible]				[illegible]	
61	53	14	40	Space Empires 3 Malfador	太空帝国III
[illegible]				[illegible]	
63	62	4	62	Codename Eagle TalonSoft	代号雄鹰
[illegible]				[illegible] SSG/	
65	81	9	48	F1 2000 EA Sports/Electronic Arts	F1大赛2000
[illegible]				[illegible] Interplay	
67	57	62	9	X-Wing Alliance Totally Games/LucasArts	同盟铁翼
[illegible]				[illegible]	
69	64	51	7	Dungeon Keeper 2 Bullfrog/Electronic Arts	地下城守护者II
[illegible]				[illegible]	
71	78	20	52	Warcraft 2: Battle Chest Blizzard	魔兽争霸II战斗之盒
[illegible]				Allegiance Microsoft	
73	70	19	59	Independence War Deluxe / I-War Deluxe Particle/Infogrames	独立战争豪华版
[illegible]				Lemmings Revolution Take 2	
75	-	1	75	Ground Control Sierra	地面控制
[illegible]				Thief: The Dark Project [illegible]	
77	79	84	26	Colin McRae Rally Codemasters	Colin McRae 拉力赛
[illegible]				MechWarrior 3 / Pirate [illegible]	
79	95	26	51	Omikron: The Nomad Soul Quantic Dream/Eidos	恶灵都市
80	[illegible]			Nexus: The Kingdom Of The Winds	
81	91	131	1	Quake 2 / Add-on Id/Activision	雷神之锤II/资料片
82	[illegible]		52	[illegible]	
83	77	27	49	Warcraft 2: Battle.net Edition Blizzard	魔兽争霸II战网版
84	[illegible]	106	2	Unreal / Add-ons Digital Extremes/Epic/GT	[illegible]
85	76	10	43	Star Wars: Force Commander Ronin/LucasArts	[illegible]
86	[illegible]	[illegible]	74	Risk II MicroProse/Hasbro	
87	-		68	Starlancer Microsoft	[illegible]
88	80	32	24	NBA Live 2000 EA Sports	
89	72		19	Carmageddon 2 Carpocalypse Now Stainless/SCi/Interplay	[illegible]
90	85	29	23	Indiana Jones And The Infernal Machine LucasArts	
91	68		4	X-Com 3: Apocalypse Mythos/MicroProse	[illegible]
92	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Driver Reflections/GT	
93	-	15	69	Crusaders Of Might & Magic New World/3DO	魔法门十字军
94	[illegible]	28	29	Tomb Raider: The Last Revelation Core/Eidos	
95	84	6	84	EverQuest: The Ruins Of Kunark Verant	永恒使命:库那克的毁灭
96		38	30	Discworld Noir Perfect/GT	
97	99	27	23	Asheron's Call Turbine/Microsoft	[illegible]
98	83	[illegible]	72	Tachyon: The Fringe NovaLogic	
99	98	17	74	Michelle Kwan Figure Skating Gonzo/Electronic Arts	-
100	[illegible]	22	58	[illegible] Class/Eidos	

电玩点将榜

综 合 榜

* 1. →	星际争霸:母巢之战	Starcraft: Brood War	Blizzard/奥美(1538)
2. ↑	帝国时代II	Age Of Empires 2	微软(1471)
* 3. ↓	最终幻想VII	Final Fantasy 8	Square/电子艺界(1366)
* 4. ↑	模拟人生	The Sims	Maxis/电子艺界(1321)
* 5. →	生化危机II	Resident Evil 2	Capcom/育碧(1230)
* 6. ↓	仙剑奇侠传		大宇(1178)
* 7. →	魔法门之英雄无敌III	Heroes Of Might And Magic 3	3DO/育碧(1018)
* 8. ↑	家园	Homeworld	Relic/上海碧育(915)
* 9. ↑	FIFA足球2000	FIFA 2000	EA Sports/电子艺界(887)
* 10. ↓	轩辕剑III云和山的彼端		大宇/晶合(834)
* 11. ↓	三角洲特种部队	Delta Force	NovaLogic/电子艺界(712)
* 12. ↑	盟军敢死队:使命召唤	Commandos: Beyond the Call of Duty	Eidos/新天地(694)
* 13. ↑	极品飞车:保时捷之旅	NFS: Porsche Unleashed	EA Sports/电子艺界(652)
* 14. ↑	三国志VII		光荣/第三波(602)
* 15. ↓	暗黑破坏神:地狱火	Diablo: Hell Fire	Blizzard/奥美(562)
* 16. ↓	雷神之锤III竞技场	Quake 3: Arena	id/新天地(479)
* 17. ↓	大航海时代IV		光荣/第三波(447)
* 18. ↓	心跳回忆	Forever With You	科乐美(396)
* 19. ↓	铁路大亨II	Railroad Tycoon 2	PopTop/新天地(372)
* 20. ↓	命令与征服:泰伯利亚之日	C&C: Tiberian Sun	Westwood/电子艺界(341)
* 21. ↑	春秋英雄传		行者/新天地(267)
* 22. ↓	古墓丽影IV	Tomb Raider 4	Eidos/第三波/世纪雷神(210)
* 23. ↑	半条命	Half-Life	Sierra/奥美(185)
* 24. ↓	法老王	Pharaoh	奥美(133)
* 25. ↓	银色幻想	Silver	新天地(105)
* 26. ↓	极品飞车:孤注一掷	NFS: High Stake	EA Sports/电子艺界(86)
* 27. ↓	大富翁IV		大宇(67)
* 28. →	模拟城市3000	SimCity 3000	电子艺界/中图(54)
* 29. ↓	虚拟人生	Virtual Life	行者/新天地(43)
* 30. ↓	新绝代双骄		宇峻科技/智冠(37)

注:*表示国内已有正式代理,括号内为该游戏所得票数。

榜评

这期排行榜一出来，Racer 就发现了一个问题，近两期来《模拟人生》的上升速度奇快！……，不用我说，各位读者肯定比我更清楚，中考、高考到了嘛！如果当初有这个游戏的话，我肯定也是要玩一玩的，看看自己的未来人生是个什么样了。只是《模拟人生》中没有游戏玩家这个职业，如果有的话，我想一定会有许多人和我一样毫不犹豫地选择它！当然了，模拟的人生只是游戏而已，聊以缓解压力罢了。各位初三、高三的小弟弟、小妹妹们，虽然拿到这本书时你们可能早已走出了考场，Racer 还是要真诚地祝愿你们都能够金榜题名！

言归正传，本期的排行榜仍旧变化不大，除《模拟人生》外，排名上升较快的还有《三国志Ⅶ》，Racer 对策略游戏不"感冒"，因此只能将之解释为"经典的魅力使然"。最近鲜有新品上榜，确实让人感到有点乏味，不过这种状况一定会随着暑期旺季的来临而有所改变，尤其是《暗黑破坏神Ⅱ》就要在国内上市了。可以肯定，尽管目前各界褒贬不一，这款游戏还是极有可能上榜并直冲前 10 名的

点将榜欢迎广大读者以任何形式参与，可以通过信件（明信片）、读者问卷调查和编辑部的电子信箱 reader@fcgm.com.cn 投票。无论何种形式，投票者均可以参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套

选票格式：您最喜爱的四款游戏（中文或英文名称）

1. ____________ 2. ____________ 3. ____________ 4. ____________

点将榜投票地址：100037 北京 813 信箱

读者点评

《模拟人生》 本期排名(4)

这才是真正的生活写照，这才是真正的虚拟人生！

（天津 黄一鸣）

玩家：他怎么不听我的使唤啊？

设计者：因为他比你会生活多了！（重庆 王军）

模拟人生，我梦想的人生。（北京 杨金萍）

玩家：我要退货！

代理商：如果是质量问题，可以换新的。

玩家：当然是质量问题，游戏中每次洗澡，屏幕上就出现马赛克，我已经连换两张了，怎么搞的？！

代理商：这$&！@……（上海 潘军辉）

《仙剑奇侠传》 本期排名(6)

李逍遥：最近比较烦，比较烦，比较烦，为什么我的兄弟他还没出山。我想我还是不习惯，一个人的日子这么孤单。唉……

（天津 纪华翾）

虽然老掉牙，可还是挺好的。（北京 刘龙）

《家园》 本期排名(8)

不可使用人海战术，不然那雄伟的舰队就会定格在我的显示器上——死机了！

（荣州 蔡鹏）

《三国志Ⅶ》 本期排名(14)

曾经有一个故事，至今我已听过七回，故事中的一切我已烂熟于胸。如果故事一定要停止，我希望是在听完第一万回之后。

（南宁 唐云龙）

赵云：呀！那么丑的一个人，为什么大家都说他的魅力无法抵挡呢？

关羽：子龙呀，你没看见他拿着玉玺吗？那可是加 100 点魅力的好东东呀！

赵云：我倒……

（四川 丁亚奇）

本期幸运读者

青岛 梁涛　江苏 邱文君　上海 陶琛
衢州 张凌　四川 袁振宇

注：本栏本期幸运读者的奖品为北京鸿达以太文化发展有限公司提供的《实用电脑文摘》

欢迎加盟捷径俱乐部

暑期精品特惠:

		[illegible]	40元	[illegible]3000	50元	[illegible]志传III	145元
邮费5元/套		退魔传说	40元	白色情人节	40元	博德之门	65元
极品飞车之保时捷之旅	48元	神雕侠侣	25元	劲爆滑雪	40元	剑湾传奇	40元
救世传说(2CD)	56元	风云	35元	[illegible]狂诗曲II	48元	模拟人生	50元

捷径万智牌邮购区

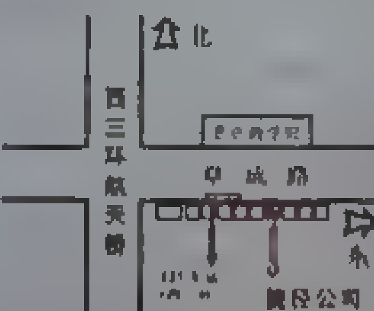
邮费5元/套

万智牌三国志预组套牌(蜀国版、魏国版、吴国版)50元
万智牌三国博图版 50元
三国博图补充包 20元
万智牌中级版第六版预组套牌 75元
万智牌中级版第六版补充包 23元
[illegible] 99元
[illegible] 25元
[illegible] 99元
[illegible] 29元
[illegible] 29元
万智牌宿敌起始包 99元
万智牌预言补充包 29元
预言比赛用牌 99元

邮购地址:北京市813信箱捷径电脑公司　　电话:68520836

联系人:李文东　　邮编:100037

销售地址:北京海淀阜城路8号西边平房(商学院对面121车站旁)



捷径软件专卖店诚征全国销售商加盟

低廉的分销价格,上百种的软件,源源不断新品上市,强大的广告支持,难道您不想拥有吗?现在加盟"捷径软件专卖店",依托"家用电脑与游戏机读者服务部"双重身份,加倍改善您的形象,更加提高您的知名度,诸多便利,您只须加盟"捷径软件专卖店"!

我公司对加盟销售商的优惠条件:

①为经销商每月免费提供广告支持(包括产品信息、经销商信息);
②对所有产品提供完善的库存保护;
③保证所有新品都能在定单的24小时内发货;
④对销售业绩出众的经销商年终给予一定的精神及物质奖励;
⑤北京市四环以内(含四环)登大送货。

联系人:王海雷　　电话/传真:010-68520836

总店地址:北京海淀阜城路8号西边平房(商学院对面121车站旁)

连锁店

店名	地址	电话
知星际公司	地址:北京西城区白云路西里甲12号楼商面5号	电话:63425670
现代分店	地址:北京中关村现代市场	电话:62528200
万事吉易天和店	地址:北京丰台区方庄	电话:67624659

捷径电脑公司

特别推荐:称霸四海+　38元/套

邮费5元/套

名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员	名称	零售/会员
最新游戏(预售)		[illegible]	30/28	以色列空军	48/46	足球万岁	35/35
暗黑秘石	148/138	[illegible]一族	50/40	长弓阿帕奇II	48/45	魔法门III之皇后万岁	38/38
东方战记	39/35	圣剑大陆	38/32	黑暗王座III	198/175	生死之间II	98/60
游戏情客栈	39/35	雷电II	30/24	模拟城市3000(中文版)	60/55	虚幻世界	38/36
[illegible](3CD)	69/58	[illegible]2000	38/32	无畏战争	50/45	阿猫阿狗	36/35
魔导异元录	38/35	幻想西游记	68/56	上古之卷II(中文版)	50/45	工具类	
三国志之风云再起	88/80	[illegible]传说	30/24	98'世界杯决战法兰西	129/110	三维立体鼠标垫	15/15
奇迹时代	50/45	真侍魂	30/24	帝王争霸V	149/129	中国共享软件	28/25
水浒传天罡108星	168/158	欢乐综艺上	28/25	失落的大地	99/85	[illegible]花宝典	18/16
魔法门系列世纪典藏版	168/160	七国演义II	38/32	第三波		游戏之王	28/25
大富翁世界之旅	68/60	智冠		大航海时代4	248/210	WIN95简装中文版	220/190
封神榜之英雄无敌	48/45	水浒传之梁山好汉	69/55	三国志VI	168/135	WIN98简装中文版	350/310
中华客栈	25/23	深入地心	69/55	工人物语III	148/120	畅通无阻	128/110
[illegible]2	38/35	魔法军团	69/55	水浒传之天命之誓	118/100	破碎虚空攻略	15/13
恐龙大冒险III	148/135	校园水浒传	69/55	异形追杀令	138/120	[illegible]之樱花飞舞	38/38
[illegible]末日之刃	88/80	[illegible]	69/55	古文明霸王传	98/60	MP3 II	49/45
银色幻想	50/46	破碎虚空(4CD)	49/45	大航海时代外传	128/120	随心所欲	140/120
拿破仑1813	38/35	神雕侠侣(95版)	69/55	凡尔赛之宫廷疑云	128/40	游戏攻略大王+光盘	25/20
凯撒大帝III(中文版)	148/130	勇者泡泡龙II	49/45	失落的传说之亚特兰提斯	149/120	VRV杀毒套装(特价)	260/100
初恋	48/45	金庸群侠传	69/55	剑湾传奇	50/48	瑞星世纪版杀毒软件	230/150
[illegible]传	148/130	神奇传说	69/55	新天地互动多媒体		KV300	230/150
火星计划	38/35	三国群英II	69/55	黑暗王权II	198/160	东方快车世纪号	28/28
半条命—针锋相对	68/65	少女魔法师(I、II)	89/75	沙丘2000	38/36	WPS2000家用版	98/80
七国演义	148/135	雷锋塔(双CD)	69/55	职业杀手(白金版6CD)	168/158	开天辟地	128/110
神秘岛2星空断层	50/48	风色幻想	69/55	魔法师传奇(中文版)	35/35	金山词霸2000	28/26
英雄传说V巨龙之火	148/130	天地劫(增强版)	69/60	古墓丽影III	50/50	金山快译2000	
[illegible]战记	148/130	魔法少年	49/45	使命召唤(中文版)	35/35	东方不败	80/68
命令与征服II	159/145	龙神	69/58	虚拟人生	35/34	PCDIY自己动手	40/35
天子传奇(3CD)	49/45	幻世录	69/60	盟军敢死队(中文版)	50/50	金山单词通	28/26
狩魔猎人	48/44	风云	69/55	古墓丽影I、II、III	188/175	金山打字通	28/26
轩辕剑III	129/119	岳飞传	49/45	求婚365天	48/45	特价精品	
主题公园世界	50/46	刘备传	89/75	天旋地转3	43/42	雷神之锤I+极品飞车II	60
春秋英雄传	35/32	欢乐大航海	69/60	[illegible]狂诗曲2	58/55	摩托英豪+模拟公园	60
[illegible]3	98/88	速食店+便利商店(套装)	35/34	其它		飞鼠大战卡曼契+极品飞车II	60
[illegible](2CD)	38/38	[illegible]	69/55	孔明传	138/125	摩托英豪+魔兽争霸II	60
[illegible]传	38/35	[illegible]世纪[illegible]战士(4CD)	129/120	横扫千军	50/45	精典小游戏600	35
[illegible]	98/90	风色幻想SP封神之刻	48/45	横扫千军之王国风云	48/45	汉堡战争	19
风色幻想SP封神之刻	48/45	[illegible]记II(4CD)(智冠)	69/60	英雄无敌III(中文版)	48/45	机甲猎人	19
[illegible]	69/60	[illegible]	49/45	[illegible]	35/30	傲气雄鹰97	30
[illegible](2CD)	49/44	[illegible]	69/59	云斯顿赛车99	138/110	摩天大楼	30
[illegible](2CD)	38/35	守护者之剑2	69/60	[illegible]	39/38	猎杀潜航	30
[illegible]	49/45	守护者之[illegible]传	69/60	[illegible]2之[illegible]	49/45	虎将神兵	19
守护者之[illegible]2(5CD)	69/65	[illegible]	69/58	[illegible]	48/45	[illegible]	35
[illegible]	49/44	[illegible]2	69/58	[illegible]街头足球	36/35	玫瑰纹身	30
[illegible]	49/49	电子艺界		梦幻西餐厅II	38/35	摩托英豪	30
[illegible]	50/45	摩托英豪II	149/119	猎人专家2000	28/26	天煞地球反击战(双CD)	40
[illegible]	50/45	摩托世界[illegible]	149/130	半条命—军团要塞	69/60	异尘余生II	48
[illegible]	38/35	极品飞车4之[illegible]	159/140	仙剑奇侠传(世纪回顾版)	28/28	银河飞将V	56
[illegible]	38/35	[illegible]II	48/45	[illegible]天下	48/45	达摩传	35
[illegible]	29.9/28	未来战警	50/45	[illegible]记II	38/36	地球2140	20
[illegible]II	49/45	[illegible]	99/80	星际围攻	148/135	深海猎鲨	30
[illegible]	38/35	地下城守护者II(中文)	159/140	模拟城市大赛车	149/30	命令与征服(金版双CD)	40
[illegible](软件与光盘)	25	[illegible]	36/35	铁路大亨II(中文)	25/25	炸弹超人	30

欢迎加盟捷径俱乐部

只有捷径会员才能够享受到低价格购买高档软件、游戏的优惠

捷径首次推出 **五折～八折** [illegible]



入会办法：

1、每人只需交 10 元[illegible]，每年[illegible]10 元。
2、会员[illegible]5～8[illegible]8 5[illegible]。
3 免费为会员提供软硬件[illegible]。
4、会员免费[illegible]各种[illegible]软件[illegible]。

邮购办法：

1、在汇款单上详细注明会[illegible]、姓名、地址[illegible]。
2 会员若在捷径公司[illegible]。
3、若软件在运输过程中有损坏[illegible]。
4、软件每套邮费 5 元，[illegible]30 元邮费。
5、非会员所有软硬件[illegible]原价；
6、若邮购中有任何问题，请打电话与我们联系，邮购者请您留下电话，以方便我们之间的联系。

游戏热力推荐(元)

游戏	价格	游戏	价格
太阁立志传Ⅲ	168/150	西风狂诗曲Ⅱ	58/50
人偶情缘	38/35	剑湾传奇	50/45
笑傲江湖	69/60	魔导异元素	38/35
神奇传说远征奥德赛	380/320	剑侠情缘Ⅱ	38/35
模拟人生	60/55	模拟城市3000(中文版)	60/55

捷径硬件专栏

邮费 10 元

产品	价格	产品	价格
		阿波罗 TNT2/32M/M64	660 元
		大白鲨 44X1 代	430 元
		大白鲨 44X2 代	460 元
[illegible]创 TNT2 16M	430 元	世纪互联上网卡(100 元)＋鼠标	100 元
耕友 TNT2 16M	490 元	双飞燕鼠标	30 元
VooDoo RUSH	300 元	六键手柄	40 元
野人 4/32M	500 元	八键手柄	60 元
野人 4/16M	390 元	科瑞跳舞毯加厚	60 元
IT40/8M(继欣)	290 元	科瑞跳舞毯周边带灯	75 元
9880/3D/8M	260 元	科瑞跳舞毯前边带灯	70 元
美创标准版 TNT2/32M	900 元	科瑞跳舞毯接电视	180 元

正版"100"——5 张光盘 100 元，会员 100 元 6 张，邮费 10 元

游戏类	电脑教育类	文化工具类	百科知识
[illegible]	[illegible]	大眼英语 A、B(2CD)	[illegible] 300 [illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	WORD2000 快译通	[illegible]	[illegible]
铁甲[illegible](2CD)	EXCEL2000 快译通	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	中文 OFFICE 6 合 1 速成教程	[illegible]	[illegible]
NBA97	98 多媒体精粹	电脑报[illegible] 99	[illegible]
烈火战机	3D MAX2 [illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	世界[illegible]	[illegible]

树人千禧年游戏世纪回顾版

SHUREN SOFTWARE 树人软件

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
•野兽与乡巴佬	30 元	银河飞将Ⅴ (3CD)	60 元	黑暗启示录	28 元
•失落大地	36 元	战地 2100 (2CD)	42 元	仙剑奇侠传	28 元
•入侵者	36 元	末日烽火	28 元	傲气雄鹰	30 元
•初恋	30 元	地下城守护者 (2CD)	48 元	沙丘 2000	36 元
•围棋猎局	28 元	整人专家 2000	28 元	以色列空军	36 元
F-15 海湾战鹰	48 元	猎杀潜航	28 元	深海猎鲨	30 元
起义—铁甲叛乱	29 元	麻将大师 2	32 元	长弓Ⅱ－武装直升机 (2CD)	48 元
黑暗复仇	29 元	阿猫阿狗 (2CD)	38 元	福尔摩斯探案 2－玫瑰纹身	28 元
飞行军团黄金版	29 元	生死之间Ⅱ	28 元	铁甲风暴 & 黑色战线 (2CD)	38 元
骑士与商人	29 元	大富翁 3	28 元	绝地风暴 2－火线出击 (2CD)	48 元
红线飙车	29 元	主题医院	30 元	摩托英豪 2	38 元
奥林匹亚桥牌赛	28 元	极道枭雄Ⅱ	28 元	终极战区	28 元
战争游戏	32 元	长空雄鹰	32 元	创世纪全集	30 元
横扫千军（限量）	38 元	战争艺术（限量）	28 元	核心战事（限量）	28 元

树人精品软件

软件	价格	软件	价格	软件	价格
树人小学数学第一集	28 元	树人小学数学第二集	28 元	树人小学数学第三集 2CD	38 元
把孩子教得更聪明 3VCD	60 元	英语听说桥	28 元	家庭律师 典藏版 2CD	28 元
妙笔生花小学作文金钥匙	28 元	轻松五笔	28 元	趣味数学初中奥林匹克 3CD	78 元
妙笔生花Ⅱ－初中作文金钥匙	28 元	树人新版趣味识字	28 元	小学奥林匹克竞赛题库	28 元
妙笔生花Ⅱ－高中作文金钥匙	28 元	年报大全股民投资手册	68 元	小学奥林匹克套装版 7CD	198 元
初中英语听力大全	28 元	趣味数学Ⅱ小学奥林匹克 1-4 集		新世纪版(小学、初中、高中 高考)	

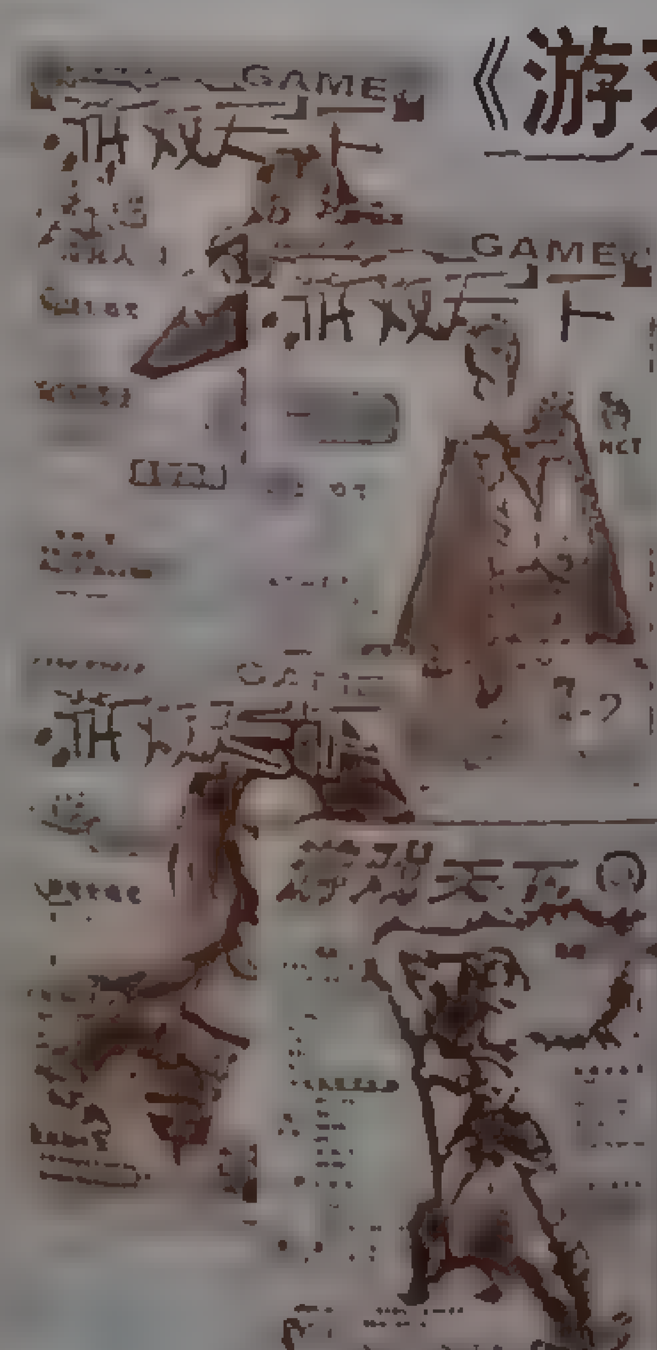
★★★ 《树人小学套装Ⅱ》、《树人初中套装Ⅱ》、《树人高中套装Ⅱ》 即将上市，敬请关注！

邮购地址：北京市海淀区万泉河路 68 号紫金庄园 6-302 室树人公司收(100086)　联系人：马欣、马轶

销售电话：010-82656632、82657363、82657364、82657365　树人网站:http://www.srsoft.com.cn

《游戏天下》——我们的游戏家园

大型全彩游戏杂志



- 攻略烽火台
  恐龙危机
  魔导异元素
  圣石传说
  孤胆枪手 II
- 火线前哨
  北欧传奇
  恶魔岛
  机甲指挥官 2
  魔法门传奇
  无冬城之夜
  牺牲
  征服者
- 评头论足
  大刀
  独闯天涯
- 聊天室
  关于《电脑游戏是瞄准孩子的电子海洛因》的谈话
- 逐鹿 NET
  网络创世纪
- 专题
  另类音乐游戏狂潮之热力吉他
  另类音乐游戏狂潮之疯狂 DJ
- 还有最新秘籍、热点新闻、游戏排行和缤纷涂鸦坊等。

2000-7 我们的《游戏天下》来了

随书赠送精美光盘

疯狂抢购价 RMB14.50元

全国各地书报摊、书店、软件专卖店有售

邮购地址：北京 100088 信箱 29 分箱

邮　　编：100088

发行电话：010-62023332-2907

邮购电话：010-62023332-2908

传　　真：010-62005640

E-mail：youxitianxia@sina.com

佳鑫科技有限公司

创新SW300音箱系统

■文/PSY_Evil

名称：	创新 CAMBRIDGE SOUNDWORKS SW300
性质：	多媒体音箱系统
厂商：	创新科技 010－62510063
特色：	等响放大线路低音炮，个性化造型，优秀的回放效果
不足：	等响放大线路没有独立的开关
售价：	人民币 460 元

创新科技自从在国外并购了几家做音箱的厂商后，在多媒体音频系统方面的步伐是越走越稳，也越走越快。除去“无敌”的声卡外，目前国内熟知的创新音箱，是它的 CAMBRIDGE 产品。CAMBRIDGE 是驰名全球的家庭影院、家庭立体声和多媒体 PC 音箱系统设计制造商，其产品在欧美备受电脑玩家和测试人员的称赞。SOUNDWORKS 是由拥有 50 多年设计经验、在音频界享有很高声誉的音响大师 Acoustic Research、KLH 和 Advent 的创始人 Henry Kloss 设计的产品。

该厂的音箱共有 3 个品牌，大家一般现在国内可以买到的，是低、中两档的 SOUNDWORKS 和 PCWORKS 系列。前者一般是模拟类输出，后者则多为数码音箱。本月创新科技送来的试用产品，是 SOUNDWORKS 的最新款 SW300 2.1 音箱系统。

和早先的 SOUNDWORKS 2.1 相比，这款 SW300 在设计上的一个增强，就是为音箱系统配置了带有等响放大电路的低音炮。关于等响放大电路的一些知识，您可以参看我们在 6 月杂志上刊登的《润宝轻骑兵 V2.0 有源音箱》一文。这一电路的增加对于音箱回放质量的影响是比较明显的。在运行游戏、播放 CD 唱片和 DVD 影片时，SW300 的低音炮发出了确实可以用强劲一词来形容的低音效果，而且几乎没有失真现象出现。新款 SW300 2.1 系统的音域相当宽广，声音品质也令人满意，CAMBRIDGE 在电脑多媒体领域的设计实力的确不容忽视。这套带有低音炮的 3 件式有源音箱系统，并没有因为是模拟信号输出而打任何折扣，清澈纯正的音效甚至可以和一些中档的家庭立体声设备相匹敌。

作为音乐、游戏和普通多媒体电脑的音频输出产品，SOUNDWORKS SW300 的低音炮负责产生强劲的超重低音，两个并不太小巧的环绕音箱则将中高音频和谐地融为一体，它们共同组合缔造出自然、精确的音调品质。相对于我曾经用过的 SOUNDWORKS 2.1 而言，SW300 确实有着明显的进步。

对于游戏而言，SW300 如果配合一些高质量的声卡，可以发挥更大的作用。我的机箱里同时安装有 SB Live！标准版和 DIAMOND MX300 各一片。坦白讲，我推荐您用 MX300 这类支持 A3D 的声卡和 SW300 配合。A3D 所用的 HRTF 两点定位，佐以 SW300 的 2.1 系统，可以让你充分体验 PC 游戏中的爆炸声、枪声在耳边回响；体验汽车呼啸而过的感觉。

对于欣赏音乐来说，乐曲中的鼓点、萨克斯的音调、低音提琴的震撼在 SW300 的演绎下，都值得好好体味。

SW300 音箱系统的整套产品包括两个配有 3 米音频线的 9 寸环绕卫星音箱和一个低音炮；配有支架的线控器——你不必把手伸到音箱背后就可以方便地进行音量控制；交流电源适配器仍然是沉甸甸的；用户使用手册比较详细——足够你按图索骥地完成安装；音量线控器配有一个小巧的支架，可以用胶带把它固定在显示器或其它你方便拿到的物体表面上。

和早先推出的 SOUNDWORKS 2.1 比，SW300 的造型突破了创新音箱以往方方正正的外型设计，无论是低音炮还是卫星音箱，都采用了目前流行的个性化曲线设计。怎么说呢，总之摆起来的感觉更自然些。摆放方法是个要注意的问题，虽然低音是没有相位的，可以任意放置低音炮，但仍然有些建议的摆放方法供你参考。两个环绕音箱当然要摆放在桌面上，你可以获得清晰流畅的 Hi－Fi 音效，而低音炮最好应摆放在桌下的地面上，以使游戏和音乐具有更加卓越的低音效果。

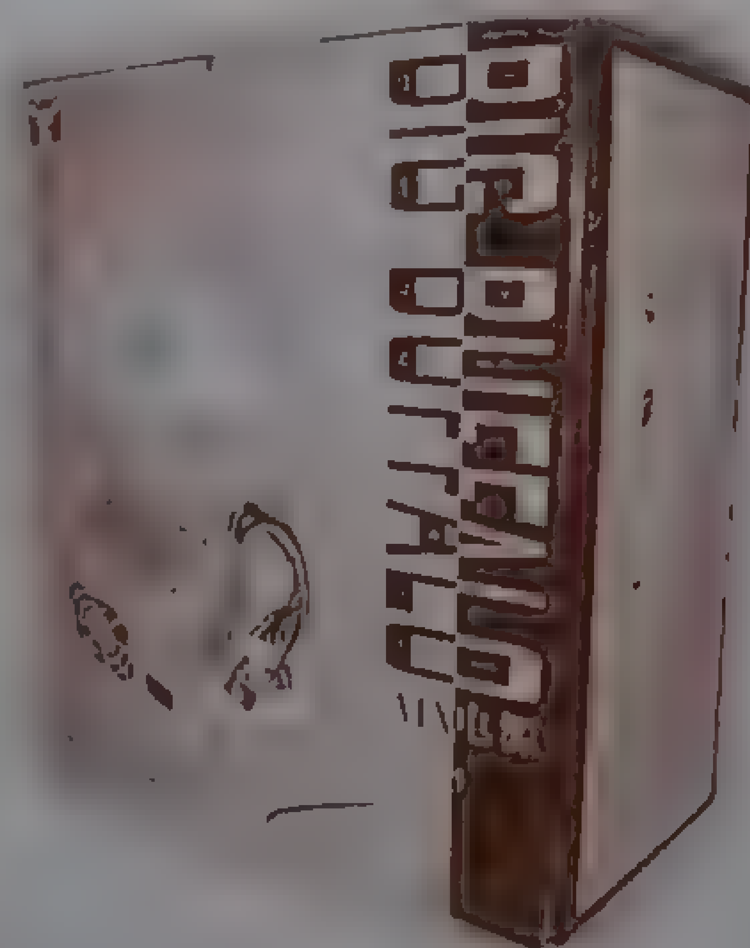
台达大水牛 ATX 电源

名称:	BIG BUFFALO 300 ATX 电源
性质:	电脑主机电源
厂商:	台达电子生产　广州七喜电脑代理 020－87546678－254
特色:	选料上乘，设计合理，表现出色
不足:	性能指标的说明不够完整
售价:	人民币 250 元

文/Bear

台达(Delta)电子是台湾岛内乃至全球知名的电源生产厂商，笔者虽然对其所知不多，但也早在数年前的台湾电脑杂志上就看到过他们的电源广告。这次由广州七喜公司送来的大水牛 ATX 电源就是台达电子的一款新产品。

我过去一年里，使用的是和 ASUS M－5R 机箱一起买的电源，标称 235W，实际输出不大于 145W。不过随着最近的升级，又增加了一些新部件后，这个 235W 的电源确实显得有些捉襟见肘了。比较明显的一个问题，由于装入的设备太多，电脑平均 10 次加电开机，就会有 1 次在内存自检后停止响应。我不得不自己买了一个新的金河田 K7－335 大功率电源，上述问题随之不复存在。所以对于电脑用户而言，一个能持续稳定提供充足电量的大功率电源是相当重要的。



大水牛 ATX 电源在结构设计上比较有特色。电源顶部没有象一般产品一样采用密封设计，而是在顶板上开了相当密的蜂窝网格——这在长时间使用电脑时，对散热很有利。电源配有一只 0.18A 的风扇，风力不算很大，但配合电源后部密密麻麻的散热栅格，实际效果很好。其实我个人非常不欣赏有些电源配装的所谓 0.3A 的大风扇，虽然风力强劲，但同时噪音也很"强劲"。反倒是大水牛这种风扇搭配栅格共同散热的设计更科学些。实际使用中也确实体验到，大水牛真的非常安静，比 ASUS M－5R 的配套电源还要安静许多。

最初使用大水牛的两、三天里，我发现一个有趣的现象，随着开机时间的延长，大水牛的风扇噪音也越来越大——即使如此，也比[illegible]品质的电源安静。重新把电源拆下来，在过里面的构造后才明白：大水牛的风扇转速，是通过一片独立的控制电路板来掌握。它通过感应电源内的温度来决定风扇转速。这样，开机时间越长，温度会逐渐升高，电源风扇转速随之提高，噪音也就变大了。

大水牛内部采用的元件，品质也明显比一般市售产品来得高。无论是电容、电阻还是散热片，从选料到电气性能指标都可以说颇有不惜工本的架势。

不过非常遗憾的是，我翻遍了大水牛的包装，也没能找到写有它具体性能指标的字样。最后没办法，只好临时组装了一个耗能平台做稳定性的试用：CPU 采用 AMD Athlon 600MHz，主板为微星 K7Pro，128MB 的 PC100 内存，酷鱼 18.3GB 的 SCSI 硬盘，配 2940U2W 的 SCSI 卡，硬盘搭配了"COOL 先生"散热风扇，显卡为创新 DDR 版 GeForce256，PCI 槽上有一片 ATI 的 TV Wonder 卡，声卡是 SB Live!，机器上装有一个大白鲨 44×CD－ROM，一个 IDE 先锋 103S 的 DVD－ROM 和 TEAC 的 SCSI 内置 CD－R 共 3 个光驱。在这样的硬件环境下，运行了 30 个小时的《3D Mark 2000》。大水牛不负众望，始终安稳如常。

最后要说的是，大水牛电源符合 ATX 2.03 标准，只要你其他电脑部件够新，诸如 STR 一类的新功能，它全支持。5 大 1 小的电源线输出接口，虽然不算很多，但一般家用也足够了。推荐 K7 的用户使用，真的很不错的电源哦。

希捷酷鱼 ATXⅡ硬盘

名称:	Seagate Barracuda ATA Ⅱ ST310210A
性质:	IDE 接口 10.2GB 硬盘
厂商:	希捷国际科技公司 010－68412211－562
特色:	高单碟容量、高速内部传输、低噪的优秀产品
不足:	截稿时，国内市场的型号尚不全
售价:	人民币 990 元

文/Bear

我曾在今年 1 月号的杂志上向您介绍过希捷国际科技公司的酷鱼 IDE 硬盘。作为当时出类拔萃的 7200 转/分的产品，酷鱼 28.5GB 的海量、7.6 毫秒的寻道时间、ATA66 的数据传输标准、多重数据防护措施和远胜前代硬盘的噪音控制技术都给人留下了深刻的印象。但遗憾的是，当时试用的酷鱼Ⅰ代，硬盘的缓存容量仅有 512KB，这多少影响了它在商业应用测试成绩。当时希捷的工程师曾向我明确表示，下一代的希捷硬盘将会采用日益流行的 2MB 缓存设计。如今，半年的时间过去了，带着 2MB 缓存的 IDE 酷鱼Ⅱ如约躺在了我的桌面上。

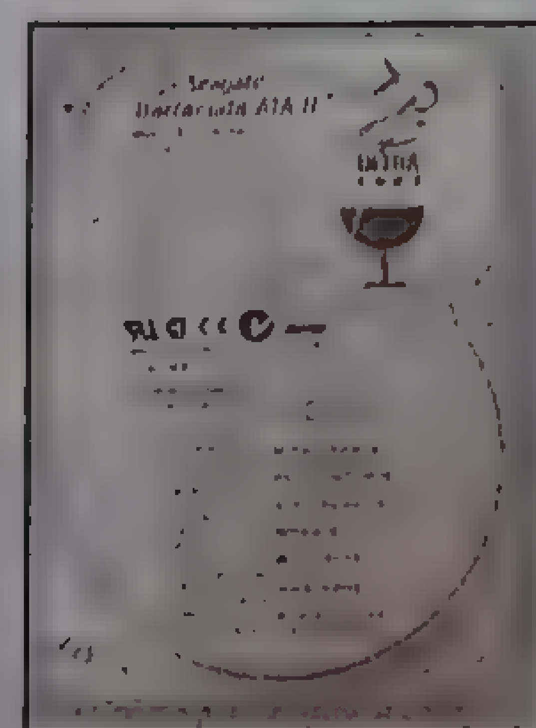
翻了翻资料才发现，其实早在今年的 2 月中旬，希捷就对外发布了酷鱼Ⅱ。不过国内却直到一个月前才开始在市场可以买到它。拆开从国外直接"飞"来的防震包装，里面的酷鱼Ⅱ硬盘从外观上看和一代没有什么大差别。同上代产品相比，其实酷鱼Ⅱ在一些关键指标上还是有不小的改进。

首先是硬盘的单碟容量从酷鱼Ⅰ代的 7.1GB 增加到了 10.2GB。单位面积存储容量的增加，带来最直接、最明显的好处就是成本的降低。比如当初我们 1 月测试的 28.4GB 的酷鱼硬盘款型，在酷鱼Ⅱ代中由 30.6GB 取代。前者采用 4 张碟片，而后者在容量增加的同时，却只需要 3 张碟片。在节约了一张碟片的同时，磁头的数量也减少了一个，这些成本的节约，后期也会直接反映在市场零售价格上，最终受益的还是广大购买者。

酷鱼Ⅱ再一个明显的改进是它的硬盘缓存容量——由过去的 512KB 增加到了 2MB。这使得它在测试时的商业应用得分有了明显改进——大约有近 20% 的提升。可以说，这极大地弥补了酷鱼Ⅰ留给人们的遗憾。



此外，酷鱼Ⅱ的寻道时间保持了在业界的领先地位：仅有 8.2 毫秒（只限于酷鱼Ⅱ的 30.6GB 款，笔者测试的 10.2GB 大约在 11.2 到 11.4 毫秒之间，毕竟单碟的寻道时间要慢些）——这比酷鱼Ⅰ的 7.6 毫秒有点退步，但仍然比常见的 7200 转/分硬盘的 8.9 毫秒要快了不少。



作为希捷科技面向商业桌面系统和个人高端（玩家？发烧友？）的第 3 代 ATA 硬盘，酷鱼Ⅱ理所当然地支持 UDMA66 标准。记得当初 UDMA66 刚发表不久，笔者做过一些测试，发现其带来的整体性能提高，同 UDMA33 相比，也就在 5% 左右。究其原因，当时很多支持 UDMA66 的硬盘，自身内部传输速率仍然限制在 33MB/S 内，所以根本无从发挥新标准的优势。现在希捷的酷鱼Ⅱ则将内部数据传输速率提高到了 45MB/S，这下非 UDMA66 不能尽显其威力了。



笔者在微星的 BX MASTER 主板上，将酷鱼Ⅱ接在 PROMISE 的 UDMA66 硬盘接口上，CPU 采用 PⅢ 600E，在 192MB 的 PC100 内存支持下，以软解压方式播放 DVD 影片，同时再启动《WORD97》和《PHOTOSHOP 5.0》，这些软件运行的延迟状况要明显好于使用普通 UDMA66 硬盘的时候。

在数据保护方面，酷鱼Ⅱ沿用了Ⅰ代的的 SEA SHIELD 和 3D 保护。一方面在硬盘本体的电路板一面加装了金属材质的挡板，避免静电和意外碰撞；另一方面，每块酷鱼硬盘在运输过程中都配有独立的塑料抗震包装——据说这种塑料包装可以使硬盘从距地面 1 米的高度自由下落而安然无恙！

噪音和发热量方面，酷鱼Ⅱ也较前代又有进步。记得测试酷鱼Ⅰ时，我就对它相对于"大灰熊"的进步感到很满意，而这次的酷鱼Ⅱ则更让人高兴。我在北京近 30 度的开放环境下运行各种测试软件近 4 小时，酷鱼Ⅱ最热的硬盘顶端（不是马达

（转下页）

美达 48×CD-ROM 光驱

■文/Bear

名称:	美达超级光驱
性质:	ATAPI/E-IDE 接口 48×CD-ROM 驱动器
厂商:	深圳美达科技有限公司
特色:	噪音低,耐用,速度高
不足:	N\A
售价:	人民币 440 元

隐约记得开始接触美达光驱,还是在1998年末。现在回头翻翻资料,发现美达在大陆成立的时间是1996年,起初一段日子一直是OEM供货商的角色。后来慢慢开始自己做零售市场。最初我用的美达32×,在Win98系统里的厂商标识是LITE-ON——台湾圣岛科技——一家业内知名的OEM厂。这样的背景或许决定了美达在光驱技术方面的成熟和领先 此后自己装机器或是编辑部添加设备,CD-ROM部分基本都是美达的产品。无论是32×、40×还是44×,长时间使用下来,感觉各方面都很理想。基本上正常耗损,CD-ROM可以使用一年半左右而没有任何问题。

这次送来的,是美达在今年3月底推出的48×超级光驱。我翻遍了包装里的资料和厂家发来的一些传真,也没完全搞明白"超级"二字是什么意思。后来有朋友指点,才明白是指买这款光驱时,里面会附送《超级解霸5.5》。这样的捆绑销售倒也蛮值得称道——毕竟光驱这东西,在很多朋友的电脑里,除了读数据就外就数看VCD是最频繁的任务了。

简单测试了一下。这款采用ATAPI/E-IDE接口的美达48×光驱,数据传输速率大约在3750~7150KB/S左右,基本达到了标称的48×峰值。存取时间在80ms左右。规范标准方面,美达48×符合ISO9660数据盘格式,笔者放进去的各种CD、CD-R、CD-RW和PHOTO-CD等,它一样通读不误。兼容性上,美达48×符合MPC2/3和PC'98标准。能源管理则符合EPA能源之星的要求(不过好象平时没人要求光驱节电) 净重量不到1Kg

最近的光驱很流行使用全钢机芯,美



达这款产品却没有赶这个风潮。对于全钢机芯,笔者的个人意见是对此要一分为地看。一方面全钢机芯在耐热和抗老化方面确实要强于一般的塑料机芯产品。另一方面您也要考虑到,光驱的寿命并不完全取决于机芯,激光头的耐用程度也决定着光驱可以使用多久 也许会出现这样的情况:全钢机芯仍然完好如初,但激光头在使用一段时间后却衰减老化,这时您仍然需要换新的光驱才能解决问题。如果再考虑到价格因素:美达48×和许多全钢机芯的44×产品不相上下,那么一台稳定耐用,读盘率高的塑料机芯产品未必不是好选择。

我没有详细测试美达光驱的读盘率,因为这方面的测试根本就缺乏科学性和权威性的测试软件——随手找的所谓烂盘不能说明什么问题。不过根据以往美达产品的表现来看,厂方自己宣称的读盘率高并非乱开口的玩笑。另外比较值得称道的一点,美达这款48×的产品和同类超过40×以上的光驱相比,运行的噪音算比较小的。除去持续传输、复制文件时的声音有些大外,一般玩游戏、看VCD和听CD时都很安静。

总体来看,美达48×CD-ROM,如果仅仅因为捆绑赠送《超级解霸5.5》而称之为"超级光驱",多少显得有些"夸张",不过它确实不失为是同类产品中的优秀之作,无论是性能还是价格,它都值得装机用户把其列入首选考虑的名单

(接上页)

部分)仍然控制在50度以内;而且在白天的工作环境中,关上机箱后,几乎听不到酷鱼Ⅱ工作的声音——很象当初用IBM的5400转/分硬盘的感觉。

这次酷鱼Ⅱ硬盘一共有4种款型,编号分别为ST310210A、ST315320A、ST320420A和ST330630A(酷鱼Ⅰ代的编号没有尾号"A"),它们对应着10.2GB、15.3GB、20.4GB和30.6GB的容量。笔者这里给您我的个人建议:您可以买20.4GB以上的大容量酷鱼Ⅱ一块,配以微星BX MASTER或者升技BE6-Ⅱ这样支持UDMA66的BX主板,可以获得最好的兼容性和很不错的性能表现 或者,买两块10.2GB的小容量酷鱼Ⅱ,配以PROMISE的FAST TRAK 66 PRO卡,组成一个RAID系统(也可以参考我们杂志6月号上文章,自己用300元的PROMISE UDMA66卡改装成RAID卡,从而避免1400多元的高价)。如果再配上一套中科多媒体代理的"酷先生"硬盘风扇,我相信,这样的一套硬盘子系统,就是SCSI用户看了也会羡慕你的。

微星MS-694D PRO双CPU主板

■文/Guardian

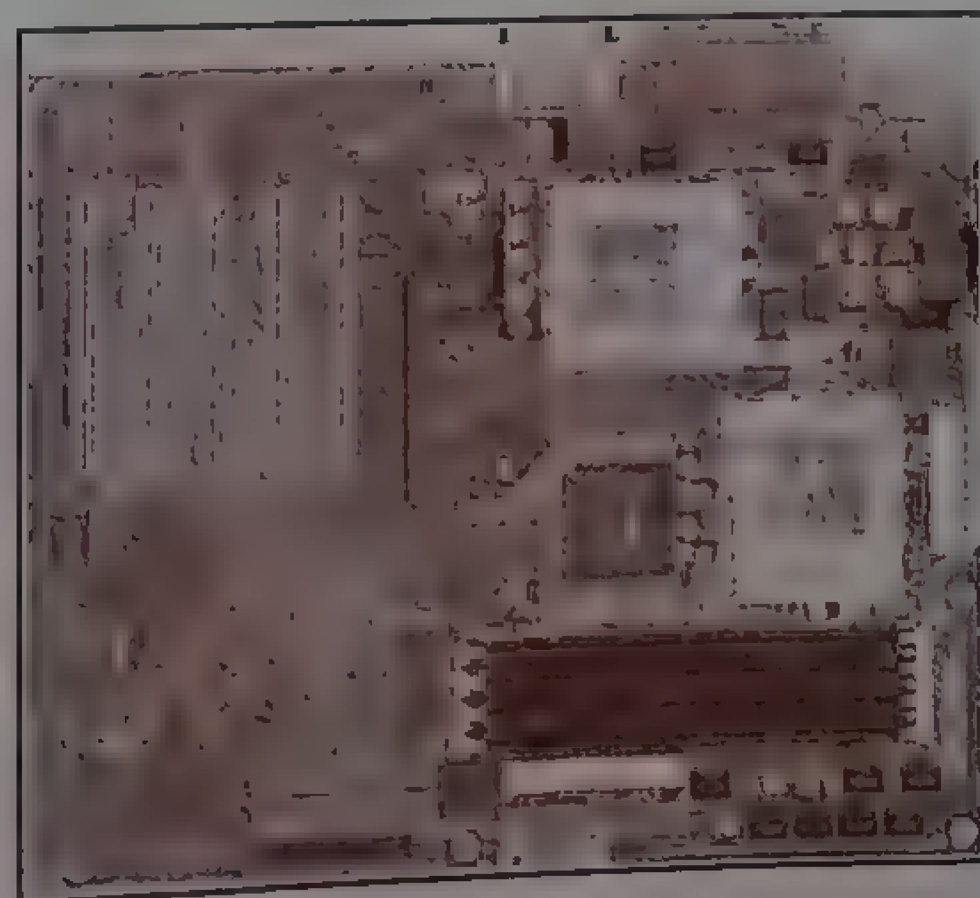
名称:	微星 MS-6321/694D PRO
性质:	支持双 CPU 主板
厂商:	微星科技 010-88096154
特色:	VIA694X 芯片,支持 UDMA66, ATA100/IEEE1394 可选
不足:	未提供内置 SCSI 支持
售价:	人民币 1630 元(标准型)

时间倒退一、两年,将个人电脑组装成双CPU系统是件奢侈到让大多数人不敢想象的事。不过时至今日,CPU市场已经可以买到从高到低各档的产品。而主板方面,支持双处理器的款型也在日益丰富,价格也有了喜人的变化。本月,编辑部就拿到了微星科技送来的一片双CPU主板MS-694D PRO(以下简称694D)。

按照微星正式的产品编号,这款主板应该称之为MS-6321。像其他一些主板一样,694D算是它的"昵称"。

694D支持Socket370架构的双CPU,这包括Intel Celeron和最新的Coppermine。频率上,它支持从233MHz开始,直到866MHz或更快速的CPU。

从主板的名称您也可以大致猜到,694D的主芯片组采用的是威盛VIA694X(510 BGA)。它支持133MHz的系统前端总线,可以充分发挥新Coppermine的威力;AGP4× 是过去BX芯片组不支持的特性;694D主板支持高级ECC内存控制器;支持PC100或PC133内存。



VIA VT82C686A芯片(352 BGA)支持高级电源管理,板上直接带有兼容微软DirectSound AC97的音频芯片。

IDE接口方面,694D带有一片PROMISE的UDMA66控制芯片、这样,算上原有的两个IDE接口,这款主板一共可以支持8个IDE设备。

694D在正式推出上市时,一共包括3种款型。一是标准型,除去比一般主板多支持一颗CPU,并且带有UDMA66控制芯片外并无太多特殊的地方;二是在标准型的基础上,增加了最新的ATA100接口——ATA66的更新标准,这是目前最快的IDE接口标准,在最近的台北电脑展上已有一些海外欧美公司推出了相关产品(具体情况请参考本期对台北电脑展的报道),国内市场上销售的IBM腾龙二代和迈拓钻石十代硬盘就支持这一标准接口;三是在增加了ATA100标准的基础上,再配备上高速的IEEE1394接口。这样您可以方便地使用这个接口来连接诸如数码摄象机等高级视频、音频设备。

在对694D的试用中,我们采用了两颗PⅢ550E的CPU(ID编号6803),配以128MB的PC100内存,使用希捷酷鱼Ⅱ代硬盘组成了个硬件平台。

游戏测试方面,Win2000环境下以《QUAKE Ⅲ ARENA》为例,一定程度上比单CPU的Win98环境有所提高,但并未出现可以达到效能"翻倍"的情况——毕竟《Q3A》只是在处理过程中部分地支持SMP多任务切换机制。所以对游戏玩家而言,我们并不推荐您盲目使用双CPU系统——这部分资金不如投放在添加更大的内存和硬盘,或更好的显卡上。

在大家日常接触的软件中,能比较多感受到双CPU好处的,应该算ADOBE公司的PHOTOSHOP软件。对于这个耗能大户而言,双CPU带来的性能提升,在NT下表现得相当明显。当运行诸如高斯虚化这样的高度依赖CPU性能的处理过程时,扩充到384MB内存的双CPU系统得到了大约近7成的效能提升。其他类似的情况还发生在使用3DS等支持双CPU的图象处理软件中,它们都得到了接近于单CPU两倍的效能改善。

另外,我们在最后也试用了一下双赛扬系统——两颗赛扬450——感觉效果不太好。问题不是出在PⅢ和赛扬的速度差别上,更多地要归结于赛扬128KB缓存的不足。当内存由128MB增加到384MB后,这个差距的幅度有所缩小。看来前阵曾在部分玩家中喧嚣一时的双赛扬系统并不真的那么理想。

我们拿到的694D,可能由于是样品的缘故,里面没有任何说明文档。而且PCB板本身,4个边角中的两个,不知何故竟然有明显的上翘,这使得在机箱内进行固定时,产生了些小麻烦——大概是从南方运来的过程中受潮了(笑)! 另外,作为一款支持双CPU的主板而言,3个款型都没有提供内建的SCSI控制芯片和接口,让人觉得有些遗憾。

Promise FastTrak66 套件深度测试

■文/PCPOP.COM 评测室

本文的测试对象是 Promise 公司生产的 FastTrak66 IDE 硬盘 RAID 阵列套件 价格低廉的冗余磁盘阵列(RAID:Redundant Arrays of Inexpensive Disks)技术，通过利用多块硬盘按照一定规则组成阵列的方式，达到提高数据传输速率或提供硬盘更高的容错性，保证数据安全的目的。RAID 技术最初都是建立在 SCSI 系统基础上，后来 Promise 公司第一次提出并研发了基于 IDE 硬盘的 RAID 产品，从而能以较低价格提供更高的性能和安全保证。

依据磁盘阵列数据校验方式的不同，RAID 技术分为不同等级(RAID Levels)，目前大概分为:Level 0、1、2、3、4、5 和 0+1 等几个级别。Promise 的 IDE RAID 技术只使用了 RAID 0、1 和 RAID 0+1 方式。

RAID Level 0:RAID Level 0 分为两种模式，Stripe 和 Span。

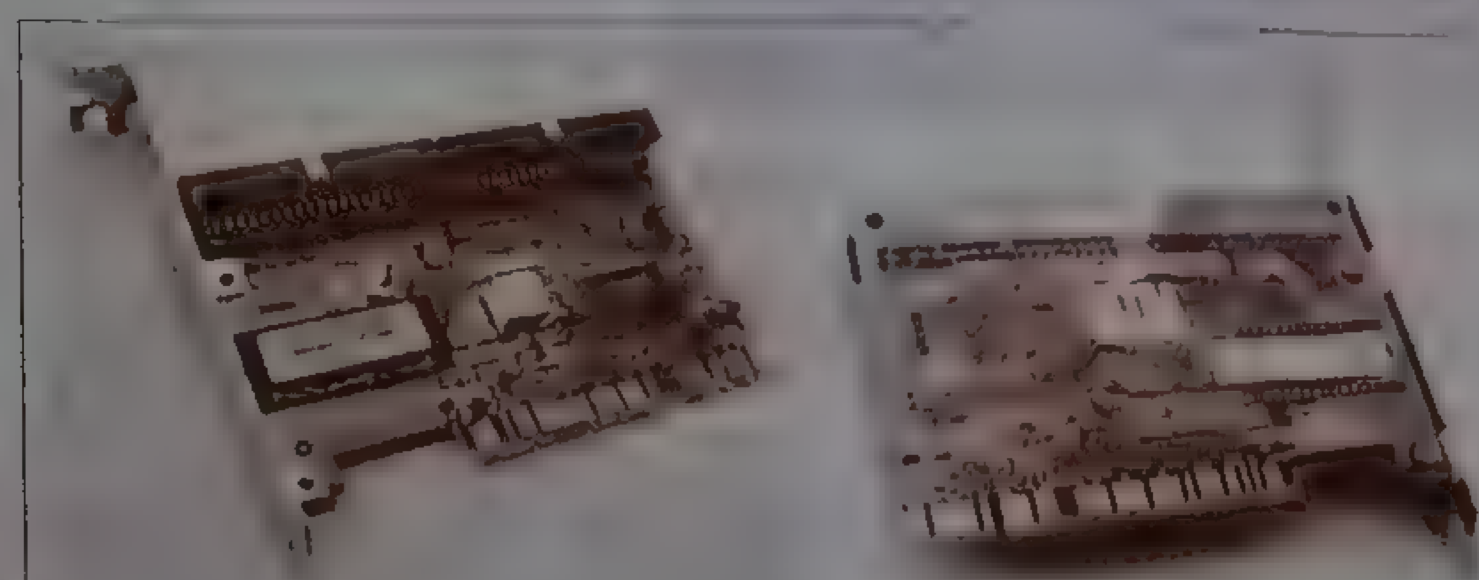
在 Stripe 模式下，数据被分成大小相等的块(Block)分别写入阵列中的不同硬盘；读取时，系统分别从各块硬盘中读取数据块，然后由 RAID 系统再将其"重组"为原来的数据。在这种模式下，系统能够提供最高的性能。这对于视频编辑和 VOD 等需要高速传输速度的用户很有诱惑力，但没有任何安全性可言。因为其中任何一块硬盘出现故障，都会引起数据的丢失甚至崩溃。这种模式的成本是最低的，因为所有硬盘空间都可以被利用。从理论上讲，RAID 0 阵列中的硬盘数目越多，磁盘系统性能会越高，但出错概率也越高。

在 Span 模式下，RAID 系统将多个硬盘定义成一个阵列，使用者就像是在使用单一硬盘一样。在这种模式下，系统能够提供最大的硬盘空间，这对于一般用户可能没什么意义，但对于视频编辑等需要大容量磁盘空间的用户来说是一种比较实惠的方案。这种模式下成本同样很低，可以利用所有磁盘空间，但性能相对单个硬盘来说并没有什么提高。

RAID Level 1:RAID Level 1 通常也被称作"Mirror"，也就是镜像模式。

这种模式至少需要两块硬盘。数据写入时，分别存在两块硬盘上，也就是说两块硬盘上的数据是完全相同的；读取时则从两块硬盘同时读。这样一来，读取速度能大幅提高。由于采用镜像模式，两块硬盘数据完全一样，所以当阵列中任何一块硬盘出现故障的时候，另外一块硬盘会马上接替它的工作，不会导致数据丢失和停止工作的情况发生，拥有很高的安全性。但在安全性提高的同时也大大浪费了磁盘空间：两块硬盘镜像，使得用户只能利用其中一块硬盘的容量进行操作。这种模式适合对数据安全要求较高的用户，例如设计人员、网络服务器等。

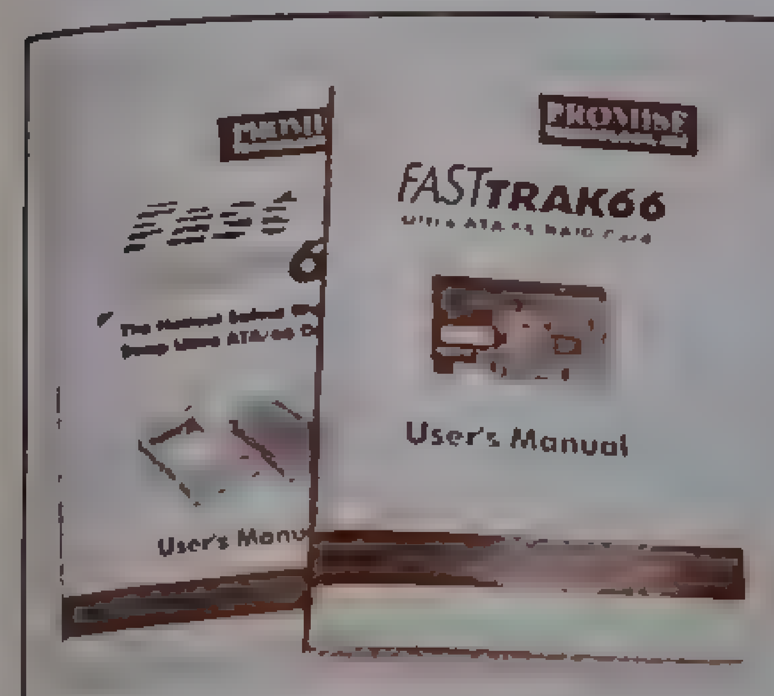
RAID Level 0+1:顾名思义，这种模式就是 RAID 0 和 RAID 1 相结合的产物，有时候也被称作 RAID10。



(图-01、图-02:Promise FastTrak66 RAID 控制卡)

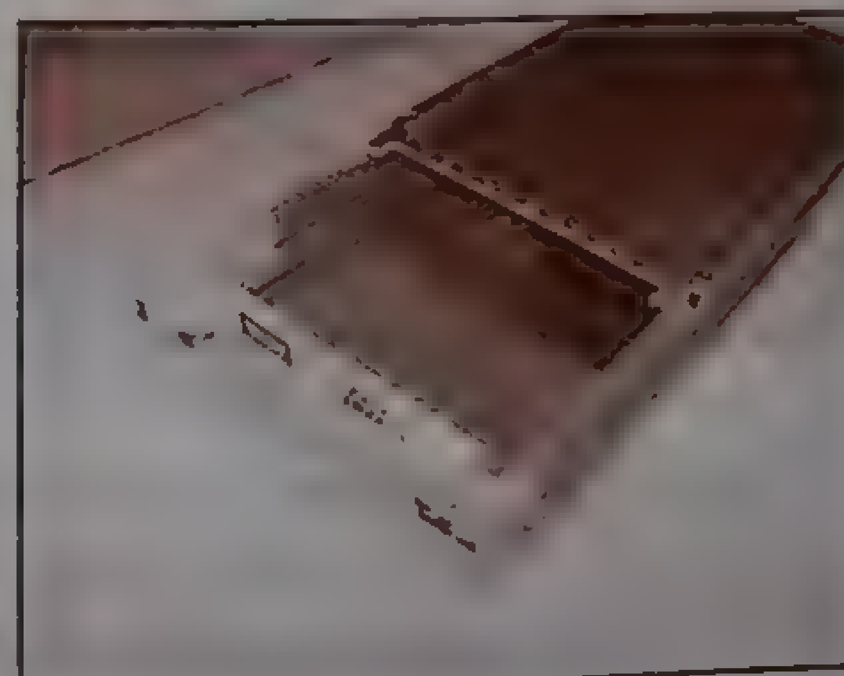
前面已经介绍过：RAID 0 拥有最高的性能，但安全性不高；RAID 1 拥有很高的安全性，但效能不高。那么能不能既要性能又要安全呢?答案就是 RAID 0+1 模式。在这种模式下，首先要定义两组 RAID 0 阵列，然后再将这两组 RAID 0 阵列定义为 RAID 1 阵列，这样就可以既保证速度又提供容错性，可以说两全其美。但代价是沉重的：如果你用两块硬盘组成 RAID 0 系统，那么 RAID 0+1 模式就总共需要 4 块硬盘！而可操作的需要具有两块硬盘的容量，这可不是一般人所能承受的经济支出。

这次测试的 Promise 套件，包括一片 FastTrak66 RAID 控制卡和两个 FastSwap66 热插拔硬盘盒。FastTrak66 控制卡兼容 UltraATA66 模式的硬盘，基本能够满足个人用户的需要。这块卡不算大，做工不错，绿色 PCB 板基，布局整整齐齐，看上去很舒服。卡上提供两个 IDE 插口和 HDD LED 插口(图-01)(图-02)。厚厚的说明书里提供了详尽的英文说明和介绍，希望正式销售的产品中会附带中文说明(图-03)。



(图-03:套装的说明书相当厚实、详尽，可惜是英文版)

FastSwap66 是一个支持热插拔的 UltraATA/66 硬盘盒，看起来和市面上大部分硬盘盒类似，只是面板上贴有"Promise Technology, inc."和"FastSwap66"的标签。FastSwap66 的外部支架是塑料的，但安装硬盘的抽屉是铝合金材料制成，这样对于散热来说有不小的助益(图-04)。另外在硬盘盒后面还安装了一个小型散热风扇，以此保证硬盘能够在正常温度下工作(图-05)。在面板上还有一个锁和两个 LED 指示灯，以防止误动作而引起数据丢失和显示工作状态(图-06)。在每一个 FastSwap66 包装中提供了一条 DMA66 硬盘线。



(图-04:铝合金材质的硬盘盒保证了良好的散热性)

套件的硬件部分安装还算容易，一般对硬件有一定了解的人都可以轻松完成。将 FastTrak66 控制卡插在一个空闲的 PCI 插槽中，准备好的两个硬盘安装在硬盘盒中，然后将硬盘盒固定在 5 寸驱动器舱，将两条 DMA66 线连接到 FastTrak66 卡。



(图-05:硬盘盒后面安装有散热风扇)

FastTrak66 控制卡的安装有一些需要注意的地方。FastTrak66 控制卡在 Win98 系统中是被看作一个 SCSI 控制器而存在的，所以在主板 BIOS 设置中要设置为 SCSI 启动。但如果你还有其他的 SCSI 卡存在，系统将会按照 PCI 插槽顺序来引导。要改变启动顺序，唯一的办法就是将 SCSI 卡和 FastTrak66 卡调换位置。由于现在某些新款主板配备了 6 个 PCI 插槽，但因为芯片组问题，通常都采取 3 号和 5 号 PCI 插槽、4 号和 6 号 PCI 插槽共用一个 IRQ 的办法。因此在安装 FastTrak66 卡时，最好将卡插在 1 号和 2 号 PCI 槽，或者相应共用插槽上没有其他设备的 PCI 槽位上，以免引起系统中断的冲突。

在阵列系统定义方面则需要仔细翻阅说明书了。系统引导时会像大多数 SCSI 控制器一样，显示一个 RAID 卡 BIOS 界面，按照提示可以按［Ctrl］+［F］进入"FastBuild Utility"程序，也就是 RAID 的 BIOS 设置程序。按照手册上的说明一步步操作，很容易就可以定义好阵列系统。菜单中提供了一个［Auto Setup］选项，利用这个选项可以更容易地建立阵列。你只需选择:［Performance］、［Spanning］或者［Mirroring］，系统就可以自己为你定制好您所需要的阵列。但是在执行这项操作之前，必须要对该卡所支持的几种 RAID 模式有一个比较清楚的了解。一定要记住的是：务必在定义阵列前备份好你的现有数据。值得注意的是，大多数人拥有的多块硬盘并不一定是完全相同的规格，但 RAID 系统需要利用两块硬盘协同工作，无论是 RAID 0 还是 RAID 1 模式，在速度方面只能迁就较慢的那一块硬盘，而在容量方面只能按较小的硬盘来定义阵列，剩余空间必须浪费掉了。所以我们建议，如果您需要采用 IDE RAID 系统来获得更高的性能或者安全性，最好购买两块品



(图-06:面板锁防止误操作，指示灯可以显示工作状态)

硬件兵工厂

牌、型号和容量都完全相同的硬盘，这样才能最大限度利用RAID的优势

众所周知，通常一个IDE控制器提供两个通道，每个通道可以挂接两个硬盘，一个主盘(Master)一个从盘(Slave)，但是在同一通道上的两块硬盘不能同步工作，也就是说，同一通道上的一块硬盘在进行读写操作的时候，另一块只能等待。Promise这款IDE RAID控制器也不例外。因此在使用的时候，建议将硬盘和光驱等IDE设备分别接在RAID卡和主板的独立通道上，尤其在定义了RAID阵列后，如果FastTrak66卡挂有从盘，会大大影响整个RAID阵列性能。我们使用两块Seatage Barracuda 13.6GB硬盘，设置成主盘后分别接在FastTrak66卡的两个通道上，CD-ROM也设置成主盘接在主板IDE通道上

这套设备在Windows98下的安装相对容易。由于定义好的RAID阵列被看作一个硬盘驱动器，我们也就像在普通硬盘上一样将Win98安装好。完毕之后，再将RAID卡的驱动装上就可以了。由于Win98即将要被Windows ME所替代，并且Win98系统本身的磁盘效率很低，所以我们没有对Win98下的RAID系统进行性能上的测试

在Windows2000下的安装可以说是几经周折。随卡附带的驱动程序不能在Win2000下正常工作；安装Win2000时，按提示插入驱动盘会导致蓝屏，无法安装。

最终我们在Promise网站找到了解决办法：安装Win2000时，在复制完文件第一次重新启动的时候，不继续进入安装程序，而进入Win98或者DOS模式，将根目录的TXTSETUP.SIF文件用文本编辑器打开，查找包含“Ultra66”的4行文本删掉然后重新启动机器，继续安装Win2000，按照提示按[F6]，安装从Promise网站下载的Win2000兼容驱动程序。这样就可继续安装过程了。在Win2000安装完毕后，系统中的RAID卡依然显示Promise Ultra66 Controller，需要再次安装FastTrak66的Win2000驱动，否则系统会变得非常不稳定，尤其是RAID 1模式下，测试传输速率只有几MB/S——正常情况至少应该在30多MB/S。

套装中，随卡还附带了RAID卡监视和调整程序，但是在Win2000下同样无法运行。Promise网站也没有提供能在Win2000下运行的监控程序，这一点让我们感到很失望。作为IDE RAID的先驱，Promise公司在Win2000已经推出这么长时间(几个月)之后依然缺乏可使用的软件，安装也非常困难，这点似乎让人难于接受。

随卡还包括有Windows 3.1/NT以及NetWare的驱动，在Promise网站[illegible]了Linux等[illegible]。考虑到一般用户使用，我们没有对这些系统的安装进行测试。相对于[illegible]SCSI和SCSI RAID控制器所[illegible]，Promise的驱动程序可以说少得有点可怜，但是IDE RAID毕竟[illegible]应用于入门级的高端系统，[illegible]并不合理——我的《Solaris 8》是没法装了

我们选择在Windows2000 Professional平台进行测试，测试软件采用ZDLabs的《WinBench99》；考虑到广大读者对测试数据的对比，我们还采用了《SiSoft Sandra Pro》测试软件测试了Drive Benchmark。我们对RAID 0、RAID 1和单硬盘模式进行对比，以显示出RAID系统的性能优势。数据中的CPU占用率是磁盘在进行数据传输测试中的占用率。

测试平台：

Intel PentiumⅢ 500E

Epox BX6

LG-7J 128MB SDRAM

ASUS V3400TNT

Promise FastTrak66控制卡

Seagate Barracuda 13.6GB(7200rpm/512KB Cache)

	RAID 0		RAID 1		单硬盘	
分区格式	NTFS	FAT32	NTFS	FAT32	NTFS	FAT32
商用Disk WinMark99(千字节/秒)	6230	7750	5930	7440	5930	7070
高端Disk WinMark99(千字节/秒)	17500	20500	13800	15300	14300	16700
传输速率，起始(千字节/秒)	56300	56300	26800	26800	26800	26800
传输速率，截至(千字节/秒)	53700	53700	24200	24200	24200	24200
随机访问时间(毫秒)	8.73	8.39	8.57	8.63	9.61	9.92

(表-01)

从数据中我们可以看出(表-01)，RAID 0系统的数据传输率非常高，达到了RAID 1和单硬盘模式的两倍，在高端Disk WinMark99的测试中也取得了很好的成绩。但是高性能的代价就是较高的CPU占用率，RAID 0下的CPU占用率也达到了单硬盘模式的两倍以上，这说明Promise的IDE RAID系统还是属于软RAID系统，仍然是依靠CPU来进行数据拆分工作。RAID 0系统对于磁盘密集操作的一些高端应用程序有相当大的帮助

RAID 1系统在提供数据安全性的同时，在一定程度上对总体性能有一些提高，尤其是在随机访问时间上，但提高并不是很明显。在测试过程中我们发现，《Sisoft Sandra Pro》的测试结果非常不稳定，所以在这里仅供参考，不作为评判性能高低的依据。



(图-08:RAID系统正在进行镜像工作)

值得注意的一点是，如果在Win2000系统安装完毕之后，没有再次安装FastTrak66的驱动程序，那么RAID 0系统的传输速率会和单硬盘模式没有多大区别，也就是说无法完全发挥RAID 0系统的性能优势。

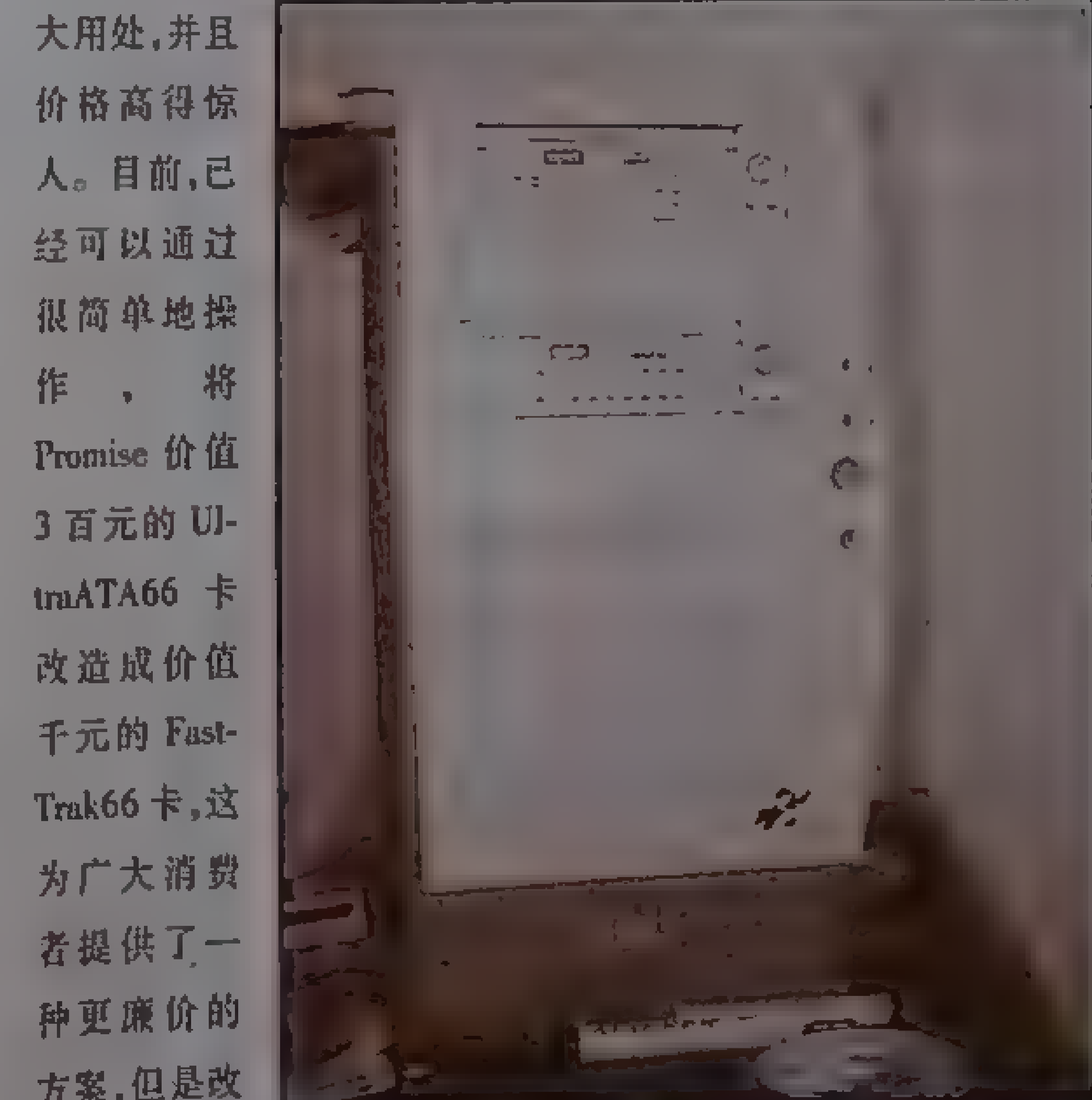
驱动程序方面，我们发现Promise早期提供的Win2000驱动不兼容ACPI电源管理，无法进入休眠模式，硬盘不能停转。但在最近推出的β21和β23驱动中，这个问题已经得到了解决。

在测试中我们发现，IDE RAID在CPU占用和数据传输稳定性方面同SCSI RAID比还有一定差距，毕竟这只是一种面对个人用户的低价位RAID解决方案。从随卡附带的宣传材料我们看到，Promise也有更高端的IDE RAID产品推出，如SuperTrak66等。这些产品在特性上更多提供了RAID 3和5等模式，进一步缩短了与SCSI RAID的差距，但估计价格已非一般用户可以考虑了

在RAID 1的测试过程，我们测试了FastSwap66的热插拔功能。硬盘盒上提供了一个锁，把硬盘抽屉插进硬盘盒中，如果不将锁锁上，硬盘不会接电，也不会工作。在硬盘盒中还有一些附加电路，以保证在热插拔硬盘时不会将硬盘损坏。前面已经讲过RAID 1系统是将两块硬盘进行镜像，当其中一块硬盘失效时另一块硬盘能够接替工作，使系统继续运行。在测试中，我们运行某些应用程序时，将其中一块硬盘的锁打开，也就是停止向这块硬盘供电，硬盘盒上的指示灯熄灭，系统大约停顿1秒之后，依然在继续正常运行。可以说热插拔功能还是比较成功的。但当我们再次插入这块硬盘，并使它继续运行之后，紧接着拔出另外一块硬盘，这时Win2000系统崩溃了。

重新启动之后，RAID卡的BIOS提示阵列有错误，需要进入RAID卡的BIOS设置进行[Rebuild Array]，也就是将两块硬盘的镜像数据重新同步一次——这个过程实在是太慢了，慢的令人难以忍受——也许这就是数据安全的代价。重建后，系统又恢复了正常。发生系统崩溃的原因是：在重新插入新硬盘之后，系统需要将数据进行同步，但在进行同步的时候，源盘被我们抽出来了，所以引起了崩溃。这并不能说明热插拔系统不安全，因为在正常使用过程中几乎没有机会出现这样的情况——除非是人为操作。所以在开放环境下，用户一定要保存好硬盘盒钥匙。如果您采用的是RAID 0阵列，也就是Stripe模式，千万不要进行热插拔操作，因为RAID 0是将数据分别写在两块硬盘上面，一旦一块硬盘不工作，绝对会引起系统崩溃和数据丢失，甚至整个阵列崩溃得无法恢复！(图-07)

Promise的这款IDE RAID套件能够在相对较低的价格基础上提供相当高的性能，对于入门级的高端应用或者发烧友来说是一种上乘的选择。无论从性能以及易用性上都值得考虑。但随套件所附带的FastSwap66热插拔硬盘盒似乎没有什么太大用处，并且价格高得惊人。目前，已经可以通过很简单地操作，将Promise价值3百元的UltraATA66卡改造成价值千元的FastTrak66卡，这为广大消费者提供了一种更廉价的方案，但是改造技术涉及环节较多，并且数据安全性可能无法保证，所以这里不做介绍。



(图-09:安装了Promise套件的机箱外观)

在本文即将完成的时候，Promise发布了它最新的UltraATA100和FastTrak100。这两款产品兼容最新的UltraATA100标准，采用相同的主芯片——但据Promise的工程师说，UltraATA100将无法用更改元件的方式改造成FastTrak100，这是个好消息还是坏消息呢？(图-08)

Celeron Ⅱ
正面挑战 Coppermine

■文/PCPOP. COM 评测室

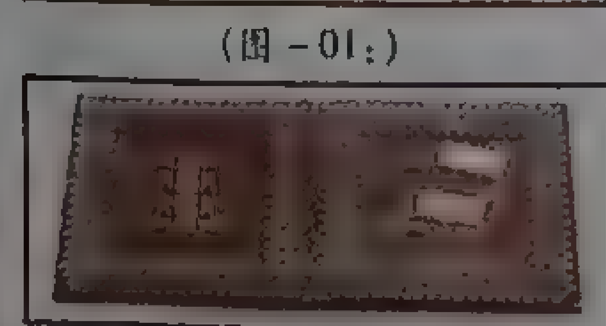
Celeron Ⅱ出世

在过去的一年多时间里，Celeron 几乎变成了“最超值 CPU”的代名词了。低廉的价格和优秀的超频能力，使得Celeron在同一价位上根本没有竞争对手，也因此在低档品牌机和 DIY 市场占了大半江山。虽然 Celeron 在不断地发展——主频越来越高，可是看看 Intel PⅢ系列产品的进步速度，再看看 AMD 的 Athlon，玩家开始对 Celeron 的性能以及潜力表示不满了。加上 AMD Duron(一个市场定位和 Celeron 一样，但性能更强大的 CPU)即将推出，给 Intel 带来了前所未有的压力，在这样的背景下，本文的主角：新款 Celeron，俗称 Celeron Ⅱ的活力小子登场了。

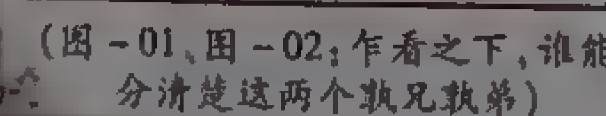
这里还要解释一下，Celeron Ⅱ这个称呼其实并不存在，因为目前已经发布的 533MHz 和 566MHz 两款，正式的称呼还是 Celeron，只不过 533MHz 为了和老版本 Celeron 区分，叫做 Celeron533A，566MHz 就叫 Celeron566。但是，由于新 Celeron 和老 Celeron 的实质差别实在太大了，所以大家习惯性的称新 Celeron 为 Celeron Ⅱ、本文也趋向于用 Celeron Ⅱ这样的叫法，玩家在购买时对此要多多注意

Celeron Ⅱ探源

Celeron Ⅱ一上市便引发了 DIY 玩家的抢购热潮，它为什么这么收欢迎？从硬件上看，Celeron Ⅱ和老 Celeron 在架构体系上有了质的改变，与其让它和老 Celeron 去对比倒不如和 Intel 高端的 Coppermine 去对比——看看它们的样子你也会这么想。(图－01)(图－02)



(图－01：)



(图－01、图－02：乍看之下，谁能分清楚这两个孰兄孰弟)

技术上，Celeron Ⅱ和 PⅢ Coppermine 非常相近。它的制作工艺上和 Coppermine 相同，均使用 0.18 微米线程。这使得 Celeron Ⅱ可以达到更高频率，突破了老 Celeron 和初期 PⅢ由于 0.25 微米工艺造成的 600MHz 上限。Intel 几个月前向外界正式展示了通过 0.18 微米制造出的 1GHz CPU，就此我们完全可以对 Celeron Ⅱ的未来发展频率放心了。由于 Celeron Ⅱ本身使用的就是 Coppermine 核心，所以[illegible]支持 SSE 指令集。它在支持 SEE 的软件上，会比老 Celeron 有明显提高。当然，如果 Celeron Ⅱ和 Coppermine 真的完全一样，那么 Coppermine 就会失去市场。聪明的 Intel 还是在 Celeron Ⅱ上做了一些改动，这些改动唯一的目的就是为了将它和 Coppermine 区分开。(图－03)



(图－03：新 Celeron533A 的编号)

Celeron Ⅱ和 Coppermine 的外型虽然接近，但两者的区别也颇为明显。首先，Celeron Ⅱ的系统前端总线仍然是古老的 66MHz，而 Coppermine 是 100MHz/133MHz。这使得新 Celeron Ⅱ533/566 用到了 8/8.5 的倍频，基本上达到了目前主板频率发生器的极限（所以您买 Celeron Ⅱ时，最好先确定自己的主板倍频能支持到多高）。

那么，如果我要是把 Celeron Ⅱ超频到 100MHz×8＝800MHz，是不是就和 Coppermine 的 PⅢ800 一样了？您或许会这样想。但答案却绝对不是如此简单！Intel 最绝的还是在 L2 Cache 上做的变动。众所周知，CPU 的 L2 Cache 是决定 CPU 性能的重要因素（仅次于 CPU 的频率）。Coppermine 的 PⅢ用比 PⅡ和早期 PⅢ少一半的 L2 缓存获得了更好的性能。最重要的原因，就是它的 L2 Cache 变成了无延迟的 256KB 同步缓存，而且采用了 8 路缓存通道。所以对于 Intel 而言，区分 Celeron Ⅱ和 Coppermine，拉开两者市场定位的最佳办法，就是在 L2 Cache 上做手脚

Celeron Ⅱ的 L2 Cache 虽然也是同步于主频运行，但容量减少到了 128KB。另外最重要的是，延迟时间由 PⅢ Coppermine 的 0 变成了 2，8 路缓存通道也缩减为 4 路(该怎么简单地解释缓存通路对性能的影响呢？就好像 4 辆和 8 辆相同的车运送货物一样，8 路通道的整体效率要高一倍)。就这样，Intel 很轻松地把 Celeron Ⅱ和 Coppermine 的档次拉开了。L2 Cache 的影响，您可以在后面的测试中明显看出来，由于采用了 66MHz 总线和较为迟缓的 L2 Cache，所以 Celeron Ⅱ533/566 的电压只有 1.5V，比 Coppermine 的 1.6V 还低，倒是由此成为目前最“Cool”的 CPU。

Celeron Ⅱ超频

虽然外频只有 66MHz，L2 Cache 速度变得更慢，虽然……STOP，别虽然了！聪明的玩家们眼睛一亮，想到了同一件事：超频。是，Coppermine 的核心，低外频和较慢的 L2 Cache，似乎这些注定 Celeron Ⅱ会变成千禧年新的超频王。

[illegible]也就是看中了它的超频能力[illegible]的 CPU 呢？我认为超频到 1.5 倍默认主频的速度应该是比较理想的，比如 366MHz 的 Celeron [illegible]到 550MHz，Coppermine 的 PⅢ500E 超到 750MHz。照这样的比[illegible]，Celeron Ⅱ533/566 的理想超频频率应该在 800MHz 和 850MHz。为了验证实际效果，我们从市场上购买了一颗 533MHz 的 Celeron Ⅱ，使用 Intel BX 芯片组的主板和微星 6905 转接卡，在没有附加任何条件下超到了 100MHz×8＝800MHz，加压到 1.7V 的情况下超到了 120MHz×8＝960MHz，这样的结果令人非常满意

可以说，最初国内到货的这批 533MHz 的 Celeron Ⅱ，超频到 800MHz 一般都没有问题，如果 1.5V 不能稳定，把核心电压加到 1.75V 应该就没问题了。而且即使到了 1.75V，CPU 温度在正常室温下也不会超过 40 摄氏度。更有运气好的朋友，将 Celeron Ⅱ533/566 的频率超到了 1000MHz 以上，可以说是非常幸运。所以不难想象，Celeron Ⅱ为什么成为最近 DIY 玩家追捧的“绩优股”了、

当然，不是一切 Celeron Ⅱ都“看上去很美”，它们中的有些成员也会给玩家当头一棒。目前已经开始有锁外频的 Celeron Ⅱ出现在市场，如果你购买那样的 CPU，那么它只能工作在默认的 533/566MHz 下。说实话，对于 DIY 玩家，花 1 千多元购买只能工作在 66MHz 总线、533/566MHz 的 CPU，实在毫无意义。

Celeron Ⅱ使用注意

如果是升级，那么购买 Celeron Ⅱ前，你要先看看主板是否能够支持这种新 CPU。怎么确定自己现有的主板是否支持 Celeron Ⅱ呢？简单说，如果你的主板能够支持 Coppermine，肯定就能用 Celeron Ⅱ（比如 Intel 810e/820 和 VIA 693A/694X 等，我们更推荐用较新版本 BIOS 的 Intel 440BX 主板）。或者你也可以到自己主板的生产厂商主页去查询。一般在 BIOS 升级页面可以找到明确的支持列表。如果主板是 SLOT1 结构，还要找一片支持 Celeron Ⅱ那 1.5V 电压的 FC－PGA 转接卡。一片好的转接卡对于 Celeron Ⅱ的超频会起到非常重要的作用——那些几十元的转接卡还是及早扔掉吧。我们推荐你使用微星、硕泰克、华硕、技嘉和艾威等品牌的产品，它们的价格一般在 100 到 150 元之间。当您将自己的 CPU 向高频挺进时，你就能体会到它们比廉价转接卡的优秀之处。

另外，对于一些老款的经典主板（比如华硕 P2B v1.1），虽然通过升级最新 BIOS 后可以支持 Coppermine(也因此应该能够支持 Celeron Ⅱ)，但主板达到的最低电压只有 1.8V，你需要通过一个支持 Celeron Ⅱ的 FC－PGA 转接卡，将电压调节到 1.8V，然后就可以用 Celeron Ⅱ了。一定注意要适当加强散热——这总比去购买一块新主板要划算。还有一些主板 BIOS 不能正常识别 Celeron Ⅱ，很可能会认成 Coppermine PⅢ，不过这不影响 CPU 使用和发挥

购买 Celeron Ⅱ超频的另外一个好处是，它的超频范围一般在 100MHz 以内，这均在板卡和硬盘的标准工作频率范围内，你不用为内存及板卡是否能适应工作频率而担心。也可以说，Celeron Ⅱ是老用户一个非常实惠的升级方案。

Celeron Ⅱ性能测试

Celeron Ⅱ的实用信息先介绍到这里，想购买的朋友也知道应该怎么去购买。大家更为关注的其实还是 Celeron Ⅱ的性能，我的心情和大家一样，所以我们对 Celeron Ⅱ做了一个更接近于实际应用的测试。我们选择 Coppermine 的低端产品 500E 和老 Celeron366 做对比测试，让大家看出它们的差异。当然最重要的是，测试的过程中，这些 CPU 都进行了超频。

Celeron Ⅱ测试频率分别是 533MHz，超频 100MHz 外频以后的 800MHz 和超频 120MHz 外频以后的 960MHz。

Coppermine PⅢ500E 超频到 133MHz 外频的 667MHz 和超频 165MHz 外频以后的 825MHz。

老 Celeron366 当然是超到了 550MHz 了。

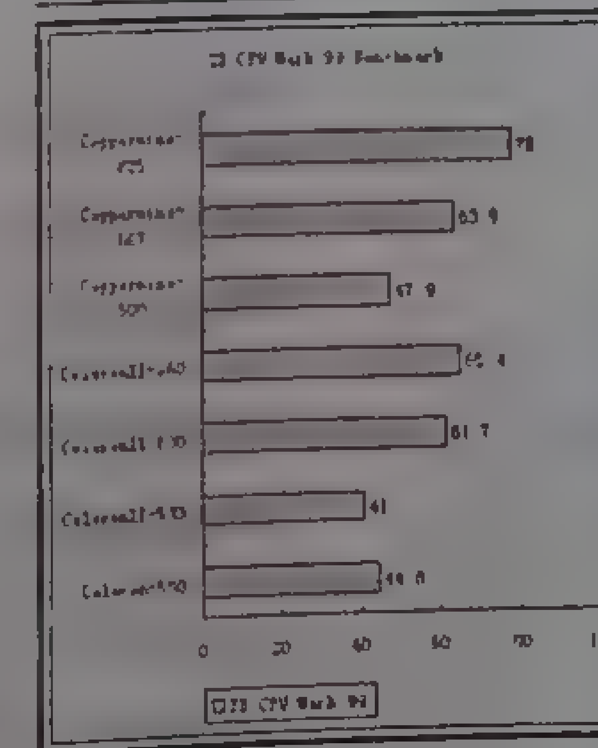
测试硬件配置：

EPOX EP－BX6 Intel 440BX 主板
HY－75 PC133 128MB 内存
MAXTOR 金钻 4 代 15GB 硬盘
Hercules TNT2 显示卡
D－Link 530TX 网卡

测试软件配置：

TNT2 雷管 2 代 5.22 驱动程序
中文 Windows98SE
ZDNet CPU Mark99
SiSoft Sandra 2000 Pro 的 CPU 相关测试
《QUAKE Ⅲ ARENA》v1.11 和《MDK2》v1.00

ZD CPU Mark99(图－04)

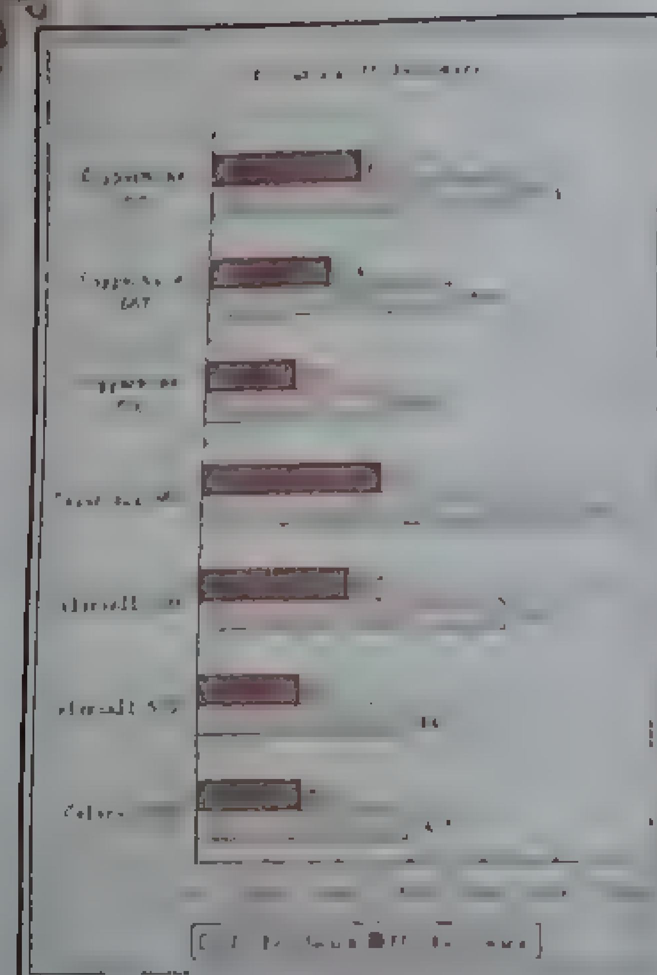


(图－04)

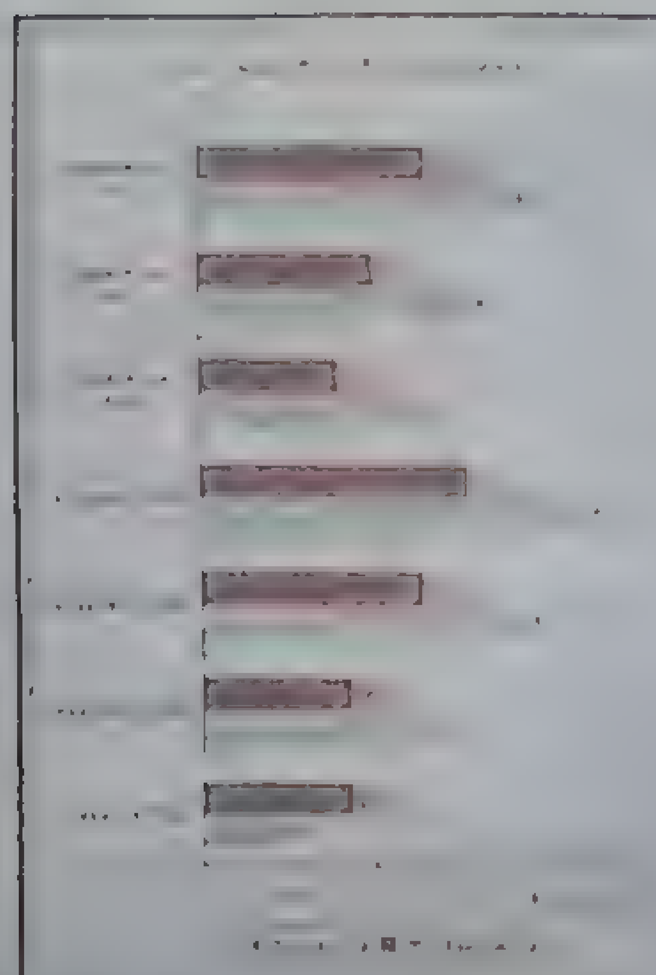
ZD CPU Mark99 的测试是纯硬件级别测试，你可以很清楚地看出 Celeron Ⅱ和 Coppermine 整数运算性能的区别。Celeron Ⅱ533 的性能比超频到 550 的老 Celeron 都差，而 Coppermine 在 667MHz 下就基本达到了 Celeron Ⅱ在 960MHz 下的性能，其中 L2 Cache 的容量及速度起着很关键的作用。

SiSoft Sandra 2000 Pro(图－05)(图－06)

SiSoft Sandra 2000 Pro 对比 ZD CPU Mark99 而言，更接近实际应用的测试。无论是测试 CPU 整数 浮点性能运算的 SiSoft Sandra CPU Benchmark 还是测试 SSE/MMX 多媒体指令的 SiSoft Sandra Mumti－Media Benchmark，Celeron Ⅱ和 Coppermine 的性能与它们的频率成正比。这样看，Celeron Ⅱ显得非常超值。值得注意的是，由于老 Celeron 根本不支持 SSE 指令，所



(图－05)

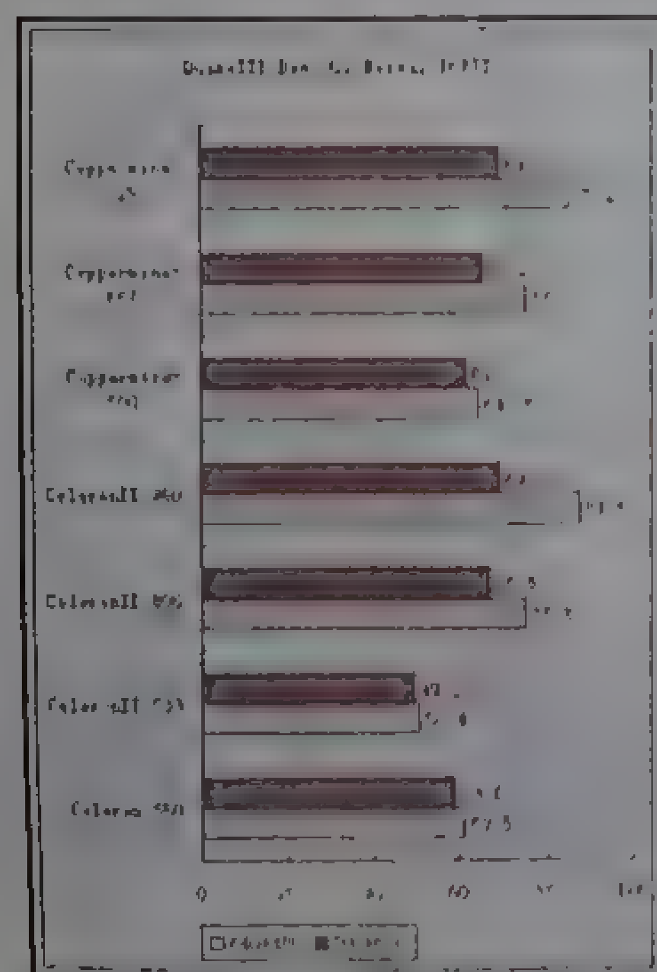


(图－06)

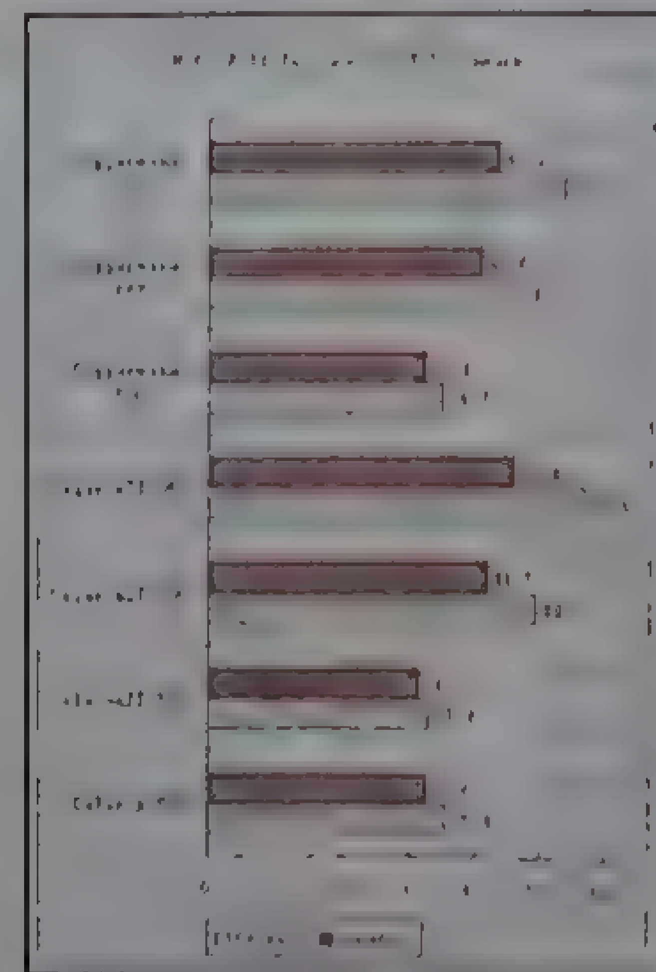
以 Celeron Ⅱ的 SSE 测试要比老 Celeron 高很多，老 Celeron 完全是靠浮点来获得 792 的 SSE Benchmark 得分的

3D 游戏的测试

对于玩家来说，选择 Celeron Ⅱ更关心的应该是它在游戏中的实际表现。测试中，我们用最流行的《QUAKE Ⅲ ARENA》(以下简称 Q3A)和对电脑性能要求很高的最新《MDK2》做测试。测试采用了较低的 640×480 像素和 800×600 像素的分辨率，原因很简单——在 TNT2 还没有变成系统瓶颈时，让 CPU 得到 100% 的发挥。(图－07)(图－08)



(图－07)



(图－08)

从测试结果看，《Q3A》和《MDK2》对不同 CPU 的反映基本一致；66MHz 外频的 Celeron Ⅱ533 只能垫底。你可以看到，在《Q3A》中，老 Celeron550 都比 Celeron Ⅱ533 快，100MHz 的外频在游戏中显得非常重要。高端上，825MHz 的 Coppermine 仅以较小分数输给了 960MHz 的 Celeron Ⅱ。由此可见，在游戏应用中，Coppermine 还是比 Celeron Ⅱ具有明显的优势，667MHz 的 Coppermine 也基本上和 800MHz 的 Celeron Ⅱ旗鼓相当。虽然两款游戏都号称多少支持 SSE，但可能有限，没有 SSE 的老 Celeron550 表现丝毫不差。Celeron Ⅱ相对老 Celeron 的最大卖点，我认为在于其超频的空间。

Celeron Ⅱ总结

从测试中可以看到，Celeron Ⅱ的性能并不会给用户带来太多惊喜，但它在超频后获得的提高还是让你值回了票款。另外，同事 CHO 告诉我，他在用 Celeron Ⅱ和 Coppermine 测试新一代的 GeForce GTS 时，Celeron Ⅱ要比 Coppermine 表现差的非常多。

目前 Celeron Ⅱ的价格不像当初老 Celeron 那么便宜，购买时一定要购买能充分超频的才有意义。遇到锁住外频的 Celeron Ⅱ，您基本可以不考虑购买——只能以 533/566MHz 工作的 Celeron Ⅱ是绝对的鸡肋产品。1 千元出头的价格已经可以买到 Athlon 550 甚至更高一点的 CPU 了，而 1200 多元的 Athlon 650 则是新装机者的最佳选择。对于原有 Intel 体系打算升级 CPU 的朋友，能够买到超频的 Celeron Ⅱ是不错的选择，否则绝对应该去考虑 Coppermine 的 PⅢE 系列（比如 550E/600E/650E)，它们的超频能力也都非常不错

Celeron Ⅱ的对手 AMD Duron 就要出现，如果上市的 Celeron Ⅱ大规模锁外频，Celeron Ⅱ注定要在 DIY 族群中丢失大批市场

新 CPU 的数字游戏

- 1.5——Intel 新 Celeron Ⅱ用 1.5V 电压；
- 1.6——Coppermine PⅢ的核心电压；
- 4——Intel 新 Celeron Ⅱ使用 4 路 L2 Cache；
- 8——Coppermine PⅢ用 8 路 L2 Cache；
- 9——新 Celeron Ⅱ600MHz 是 66MHz×9；
- 66——新 Celeron Ⅱ采用 66MHz 外频；
- 100——Coppermin PⅢE 和 AMD Athlon 的外频；
- 133——Coppermine PⅢEB 的外频；
- 200——Athlon 的前端总线；
- 1000——DELL 开始在国内销售 1000MHz 的 PⅢ整机，售价高达 3 万多元；
- 1400——AMD 在台北电脑展上展示 1400MHz 的 CPU；
- 00——不能正确识别超频到 1000MHz Celeron Ⅱ的主板所显示的频率

2000 年台北国际电脑展综述

■文／陈寅初

编者按：

月前刚结束的 2000 年台北国际电脑展吸引了全球无数厂商和电脑用户的目光。此次展会的规模之大，新品之多，堪称台湾岛内一时无二。编者从98年开始，已连续参观了 3 届国内的 COMDEX 大展，相比于一届不如一届，日趋"庙会"化的中国 COMDEX 展会，本年的台北国际电脑展值得向广大电脑用户介绍的资讯之丰富实在是出乎我的意料。"硬件兵工厂"本期特推出关于这届展会的专题综述以飨读者

台湾地区素有全球电脑配件王国的美誉，这里的信息业产品无论是品种还是产量均居世界首位。而 Computex（台北国际电脑展）更是与美国的 Comdex Fall(秋季电脑展）和德国的 CeBIT 展并列全球三大电脑展会，成为年度信息产业产品流行趋势的重要风向标。今年的台北国际电脑展规模空前，共有 1 千多家岛内外知名厂商参展，摊位达到 2151 个，较上届参展厂商数目增长 11%。短短几天的展会，吸引岛内外买家数万人来访，相对于台湾岛的规模，这样的数字是惊人的。随着后 PC 时代的来临，今年的信息家电与无线通讯成为业界最热门的议题，也是本届展览备受瞩目的新趋势所在

在报道此次展会前，先让我们简单了解一下我国台湾地区信息技术产业的概况

中国台湾是全球三大信息产业生产地区之一。据1999年的统计数字显示：台湾信息产业界总产值约为 4600 万美元，比 1998 年增长 18.4%。而在生产台式电脑、显示器、主板、扫瞄器和鼠标等产品方面，更位于全球前列。即使是去年 9 月台湾岛遭受严重地震，令信息技术行业的生产一度停顿，但该年有关产品出口仍有近两成的增长，使全年岛内总出口量上升 10%，其中信息技术类产品达到 470 亿元。目前，台湾的信息技术业主要包括 4 个部分：硬件、软件、互联网和通讯。

科技的渐趋成熟，导致产品价格下调，这在一定程度上影响了一些信息技术生产商的赢利状况。为了确保生存活力，他们加强研究及发展的投入力度和速度，通过聘用专业技术人员，来改善管理及产品质素，从而令台湾的信息技术界不断进步。最近新的趋势是，台湾岛内的电脑厂商纷纷转向发展信息家电(Information Appliance)。台湾著名电脑厂商宏基(Acer)董事长施振荣最近就表示，该公司下一阶段要努力向信息家电发展。该公司也已推出了一系列信息家电的原型品，可以把互联网功能融入各种家庭电器中。

展会规模空前

2000 年台北国际电脑展的展览规模较往年有不小的突破。不仅参与展出的厂商创下历年纪录——首度超过 4 位数，至少有 1030 家；而且另设摊位展示产品的业者也刷新了 1999 年总计 1927 家的成绩，达到了 2151 家。

以往长期让主办单位和参展厂商头痛的展览场地不足问题，在这届展会中得到很好地解决。去年底完工的台北世贸展览 2 号馆正式加入对外展览的行列。上届台北国际电脑展，可供使用的展览面积约 3 万 5 千平方米，而今年则高达 4 万 5 千平方米，足足增加了 331 个摊位，挤满了整个 2 号展馆。有关当局表示，展览 2 馆是所有关心信息产业的人绝对不能错过的地方，因为包括宏基、大众和神达等台湾重量级业者，总计 139 家台湾厂商将在 292 个摊位为自家产品做热情展销。

与秋季于美国拉斯维加斯举办的 Comdex Fall 和春天德国汉诺威举行的 CeBIT 不同的是，其他两大国际信息技术展都是以趋势概念或雏形产品为展示重点。而每年夏天在台北火热登场的台北国际电脑展却是以立即接单生产的成熟产品为重心，并以制造商、进口商、配销渠道商与零售商等专业人士为诉求对象——Mass Production(量产）便是 2000 年台北国际电脑展强调的主旨之一。来自全球各地的买主都知道，台北国际电脑展是少数能提供"一次看足"的展览盛会，买主们只要来一趟台北国际电脑展，便可以在最短时间内看到最新最完整的制造技术能力以及超过 5 万种的产品总汇。

展会精品荟萃

● AMD 的新版 Athlon 和 Duron 处理器

先让我们来看看 AMD 的处理器产品。在 Computex 2000 开幕的当天，恰逢 AMD 发布代号为 ThunderBird(雷鸟）的新 Athlon 处理器，厂家自然不会放过雷鸟的现场展示。

雷鸟(或者说新 Athlon)是 AMD 第一款 L2 缓存和 CPU 共同整合于同一腔体内的处理器。旧式 Athlon 在 Cache 方面的搭配是：与 CPU 内核同步全速运行的 128KB 一级缓存，以 CPU 内核速率一半或更低运行的 512KB 二级缓存。现在雷鸟的 L2 Cache 是也和 CPU 同步运行，不过作为代价，L2 Cache 的容量已经由 512KB 减少到 256KB。换而言之，雷鸟拥有总共 384KB 的内建系统 Cache。

不幸的是，雷鸟的 L2 Cache 与处理器内核间的连接总线宽度依然只有 64Bit，相较之下，Intel 的铜矿(Coppermine)

系列则采用了4倍于此的总线，达到256Bit，后者把该总线体系称之为"Advance Transfer Cache"(高级传输缓存)。把L2 Cache整合于CPU腔体后，还将使得CPU能够采用PGA封装形式。

当年Intel为了解决PⅡ生产工艺不足造成的问题，推出了专利性质的Slot 1接口以及后来的SEC弹夹式CPU包装。由于这种体系的初衷是为了让L2 Cache能够以一个较合理的方式获取容量和性能的平衡点，所以最初采用Slot形式的CPU大都是把外置L2 Cache安装在CPU内核所在的电路板上。在当时，这的确是一种最好的处理形式。此后随着生产技术的不断进步，半导体制作工艺开始进入0.18微米时代，在CPU同一腔体内置入L2 Cache的成本和技术都已经可以被广大用户所接受了。

由于可以采用新的PGA封装形式(AMD采用PGA，Intel采用FC-PGA)，故而能在生产CPU时节省一整块电路板和相应零件。即使是采用和以前一样的Slot封装形式，雷鸟也依然可以节省掉CPU内核与L2 Cache连接的线路和零件。

假如我们深入到L2 Cache内部，你还会发现一些雷鸟在这方面的其他改进（虽然不是很大），由于篇幅有限，在此就省略掉。所有这一切都使得采



(图-01：这是Athlon PGA/Duron的专用大型散热器)

用内置L2 Cache的雷鸟将会具备较旧式Athlon处理器更好的性能和更低的销售价格。

不过，实际上在雷鸟的生产方面却有一点需要注意：新的Athlon会由AMD两家工厂进行晶元生产，它们分别是位于美国德州奥斯汀的Fab25和位于德国德累斯顿的Fab30。这两家工厂都具备0.18微米的生产工艺，不同的是：Fab25制作的CPU采用铝金属连线，而Fab30则采用更先进的铜金属线工艺。(图-01)

目前，AMD发布的雷鸟主要有750/800/850/900/950/1000MHz。其中，850MHz以下的产品采用的内核电压为1.70V，而900MHz以上的产品则为1.75V。(表-01)



(图-02：采用PGA封装的AMD雷鸟CPU)

除了具备内置L2 Cache的特性以外，雷鸟还能实现双处理器并行运作。支持雷鸟Dual CPU运作的第一款主板芯片组是AMD 760MP。这套芯片组前身就是大家密切关注的AMD 760(提供对雷鸟DDR内存模组支持)。不过由于Athlon特殊的EV6总线，如果采用双雷鸟方案，可能需要至少两条DDR内存才能够让系统运行起来。

按照AMD的计划，市场中销售的雷鸟将以PGA封装为主。也就是说，以后通过正常渠道进入市场的雷鸟零售版都会采用类似K6-2的封

[illegible]	K7	[illegible]	Thunderbird	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] MHz	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
L1 Cache (KB)	128			[illegible]			
L2 Cache (KB)	512		256	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
L2 Cache [illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]		
L2 Cache [illegible]	64				256	64	256
[illegible] (MHz)	[illegible]			[illegible]		[illegible]	
[illegible]	Slot A		Socket A	Slot 1	Slot 1 Socket 370		Socket 370
[illegible]	0.25	0.18		0.25	0.18	0.25	0.18
[illegible]	184	102	120	128	106	154	106
[illegible]	22		37	9.5	23	19	23

(表-01：资料来源http://www.anandtech.com)

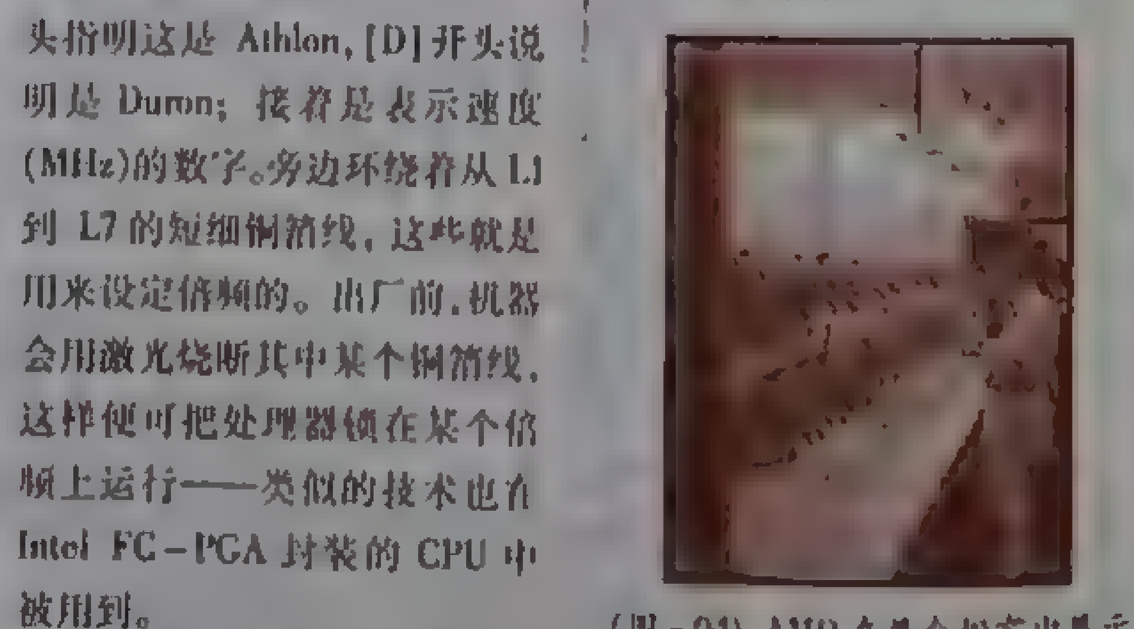
装形式。至于目前流行的Slot-A形式将不会出现在雷鸟的零售版本中。不过对OEM厂商，AMD依然会提供Slot-A形式的雷鸟新Athlon，这有点类似于Intel产品策略：逐渐淘汰昂贵的Slot架构，转向更具效益的Socket体系。

但在超频方面，采用PGA封装的雷鸟(图-02)可能会有点麻烦。在图中，中心第2行写着[A]的开头指明这是Athlon，[D]开头说明是Duron；接着是表示速度(MHz)的数字。旁边环绕着从L1到L7的短细铜箔线，这些就是用来设定倍频的。出厂前，机器会用激光烧断其中某个铜箔线，这样便可把处理器锁在某个倍频上运行——类似的技术也在Intel FC-PGA封装的CPU中被用到。

幸运的是，这个问题目前已经有了一些解决方案。在Computex 2000中，联想QDI发布的KinetiZ 7T主板就内建了一个突破倍频的特殊电路。这条特殊电路可以对几个尚未正式公开的PGA雷鸟引脚发生作用，从而实现类似于Slot-A时代AMD K7超频子卡的作用。你只需要通过调整KinetiZ 7T主板上的特殊开关，就能轻松实现PGA雷鸟的超频。(图-03)

目前，已经有大量主板厂

(图-03) QDI主板对超频雷鸟的一些说明材料



(图-04) AMD在展会橱窗中展示的一系列Socket-A主板实物



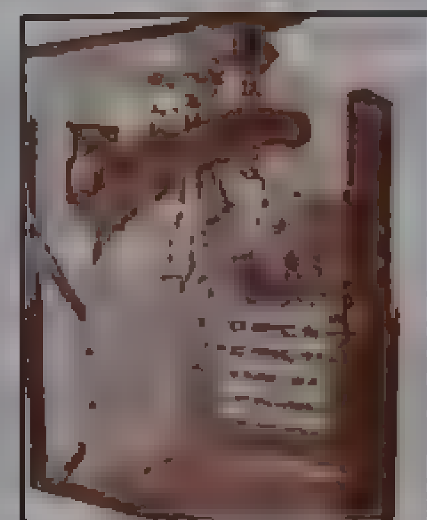
(图-05)1.4GHz的Athlon系统，左下方的压缩机供应冷媒循环，使处理器保持在40度左右的温度

商提供对AMD雷鸟的支持（图-04）。

在展会上，AMD还首度展出了高达1.4GHz的Athlon PGA系统(图-05)，这套系统的配置配置豪华得惊人：

[Sys Cold - Fusion 1400]

处理器：AMD Athlon PGA Thermally Accelerated To 1.4GHz(图-06~09)
主板：FIC AZ11(KT133芯片组)
内存：256MB PC133 SDRAM
硬盘：双IBM腾龙二代30GB(ATA-100标准)
阵列：Promise FastTrek 100 RAID Controller Card(RAID 0)
显卡：大力神3D Prophet ⅡGTS(32MB DDR SGRAM)
DVD-ROM：先锋DVD 1005S(16倍速/ATAPI)



(图-06：1.4GHz系统内部的情况，黑色管子是传送冷媒用的)



(图-07) 冷媒中所包着的就是Athlon PGA新处理器。AMD表示他们使用的"可能"是Athlon 950MHz或更高的处理器来超频。AMD当然不会把这个处理器倍频锁在9.5或10上！



(图-08：AMD-750芯片组也可以实现对PGA雷鸟的支持，但需要增加这一枚转换用的小芯片。)

至于目标锁定在同Intel赛扬争锋的AMD Duron，则在6月19日正式推出，并已经开始向OEM厂商交货。AMD Duron的功能与雷鸟大同小异，只是L2 Cache容量减少为64KB，主要为填补K6-2的中低档市场，用于和赛扬拼杀。AMD方面表示，Duron目前提供的速度有600/650/700MHz，不会推出比同期雷鸟更高的产品。目前，Duron电压一律采用1.5V，相信在散热方面会比Athlon PGA大为减少。

目前北京市场上Slot-A架构的雷鸟只有700MHz一款，零售约1700元不到。与之配合的暂时只有浩鑫的主板。

●芯片组——时势造英雄

威盛(VIA)电子在Computex 2000召开的当天，就与AMD大举合作，一起发表新产品，而且还和内存厂商举办了DDR内存标准论坛。

威盛新发表的芯片组为整合式的KT133。它支持Athlon以及Duron处理器。威盛电子总经理陈文琦表示，新产品在本月就会开始出货，但数量仍无法确定。此外陈文琦指出，今年AMD预计Athlon系列(含Duron)可出货约2500万颗，威盛的相关芯片组估计可以配合出货到八、九成，因此今年K7架构芯片组大约可出货约2000万套。陈文琦表示，威盛在技术与产品发展计划方面，将全力支持AMD所有产品。例如在Socket-A产品方面，除了今天发表的KT133之外，第3季还会发表整合S3 Savage 4显示功能的北桥芯片。



(图-09：采用AMD-750的Socket-A主板，由台湾映泰科技推出。)



(图-11)

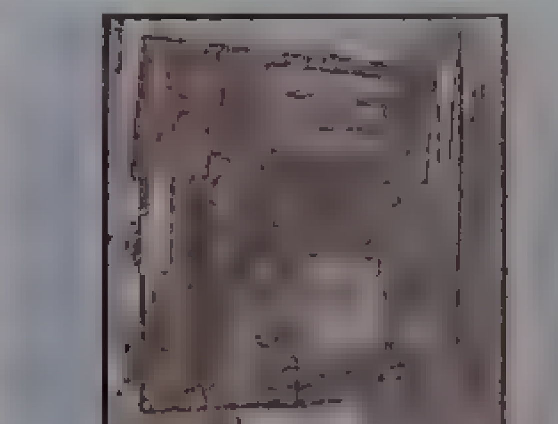


(图-12)

(图-11~12) 艾威的Iwill KV200-R KT133主板，加入了新的ATA-100接口。所使用的ATA-100芯片是AMI ATA-100。Iwill在PCI的ATA-100卡方面仍会使用HighPoint的芯片，他们表示由于AMI的驱动编写比较好，所以会整合在主板上使用



(图-10) Infineon的256MB DDR SDRAM已处于测试阶段，不久便可以正式交货。这里展示的是256MB DDR SDRAM模块。目前他们正在发展1GB的DDR SDRAM，但可能要在3年后才正式推出。



(图-13：微星新推出的KT133 Socket-A架构主板MS-6342。)

而在芯片组对内存的支持方面，自从去年威盛成功推动PC133成为市场主流后，今年怎样以DDR标准与Intel的RAMBUS抗衡，很值得有关人士关注。Intel认为下半年在Willamette推出之后，RAMBUS将顺利成为内存新主流标准；而威盛除了于开幕当天协同AMD、S3、AM12、Hyunhdai、Micron、Samsung、Infineon和NEC等内存厂发起DDR论坛外，并准备在今年第4季度推出支持DDR标准的芯片组——Apollo Pro266。(图-10~24)

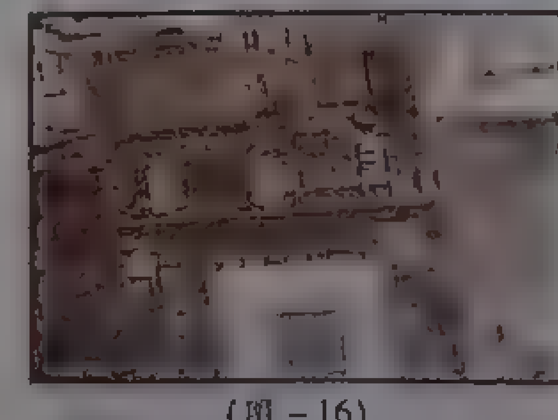
久未露面的扬智科技(图-25)终于在这届Computex中展出了它们最新的北桥芯片M1647。这颗北桥芯片对应



(图-14)



(图-15)



(图-16)

(图-14~16) 华硕的A7V KT133主板加入了很多附属新功能，内置Promise ATA-100控制芯片，最多支持4个ATA-100硬盘。它带有调整电压的功能，可以配合未来高速处理器使用。

VIA 的 KT266 以及 AMD 的 760 芯片，都是在 Duron Athlon 的 PGA 平台上提供对



（图－17：Aopen 的 AK33 KT133 主板。）



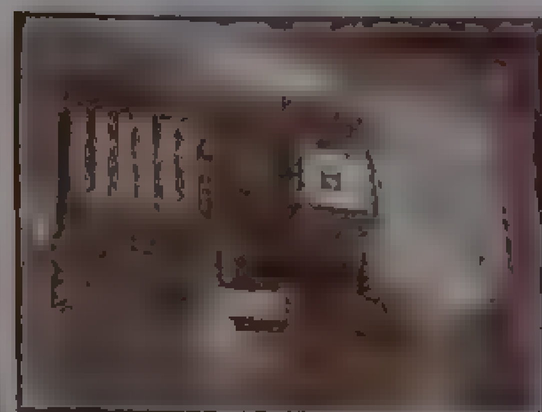
（图－18：技嘉的 GA－7ZX KT133 主板。）



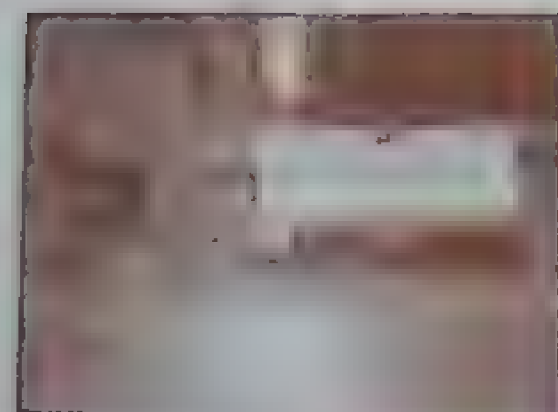
（图－19：映泰的 M7VKB KT133 主板。）



（图－20：精英 KT133 的 MicroATX 架构主板，很快便推出



（图－21）



（图－22）



（图－23）



（图－24）

（图 21～24）升技的 KT7 KT133 主板取消了 AMR 及 AC97' 的支持，换来了 6 条 PCI 加 1 条 ISA 的配置，十分适合 DIY 玩家的板子设计，大约到 8 月才能推出。KT7 上装有 HighPoint 370 RAID 100控制芯片。升技 KT133 主板配有Socket 462，北桥芯片旁边安装了不少电容包围四周组件。板子上 PhaseLink 的 Clock Generator，希望和以前的 KA7 33 一样好超频

DDR 内存的支持。由于芯片支持 100/133MHz 外频，所以也可以支持 PC1600 及 PC2100 的更高规格 DDR SDRAM。除此之外，当然少不了 AGP4× 支持。展会上的样品板还加入了 AMI 的 ATA－100 RAID 芯片，像是一块不错的主板。目前芯片还处在样品阶段，不会太快推出。ALi 的芯片都是在台机电制造，使用 0.25 微米工艺（图－26～28）。

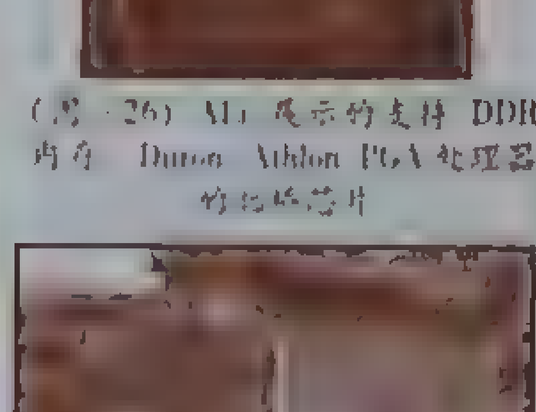
ALi 除了在 Socket－A 方面有发展外，在其他方面的产品也很受瞩目



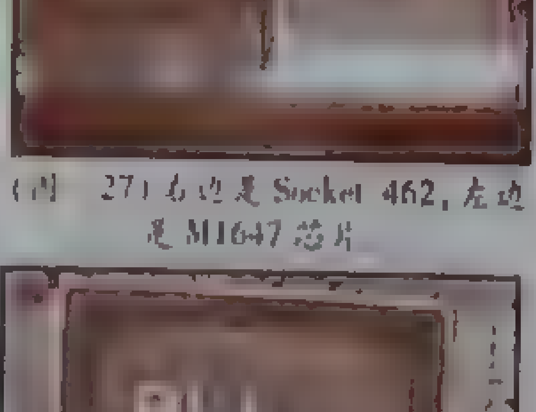
（图－25）



（图－26）ALi 展示的支持 DDR 内存、Duron Athlon PGA 处理器的北桥芯片



（图－27）右边是 Socket 462，左边是 M1647 芯片



（图－28）ALi 的 M1647 北桥芯片上清楚地印着 DDR 字样

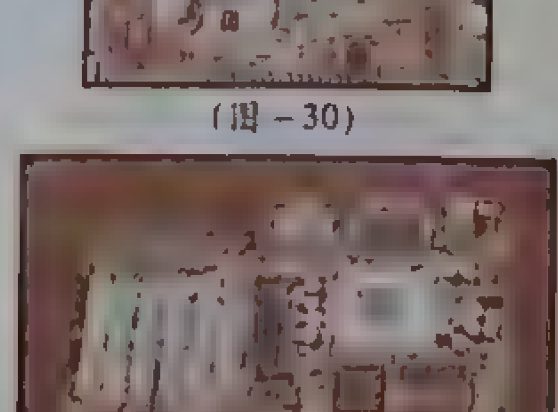
去年底已展出过的整合 TNT2 的北桥芯片（图－29～31）——Aladdin TNT2 M1631，现在终于可以正式量产。产品对应 Intel i810 设计，TNT2 的性能当然比 i752 好很多。芯片在 PⅢ Coppermine 上使用，可以支持 100/133MHz 外频，超频可达 150MHz。但它的缺点是不能像 i815/PM133 那样额外提供一条 AGP4× 槽出来插其它显示卡。当中的 TNT2 部份运作频率和外频没有关系，预设核心 125MHz/内存 150MHz，可使用独立外加的 8MB 或 32MB 的内存，或与系统内存共享。外部内存宽度为 64Bit，内部处理为 128Bit，超频方面，可以用一些已有的 Win98 软件来做，只要主板上的 RAM 够快就没问题。显示用的内存就安装在芯片附近



（图－29）

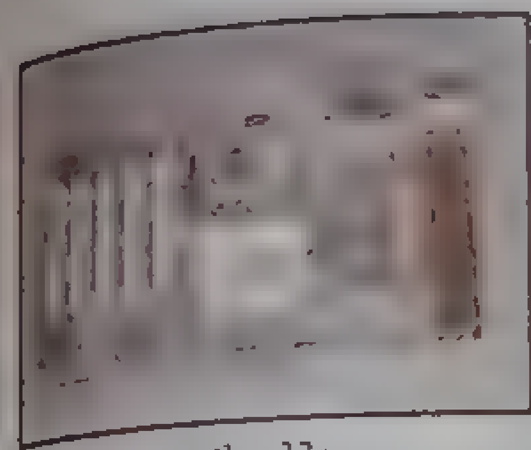


（图－30）



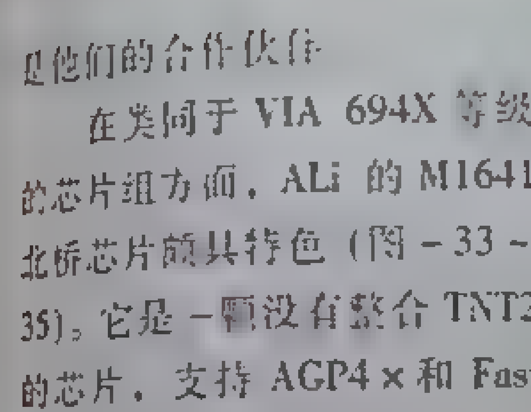
（图－31）

在 Socket 7 方面，ALi 有这个 Aladdin 7 ArtX M1561（图－32）。它整合了 ArtX 的图像加速功能，对应 VIA 的 MVP4 芯片，已量产交货。ALi 表示，ATI 自己研发的那套给 Socket 370 用的整合 ArtX 北桥芯片，跟 ALi 没有关系，不是他们的合作伙伴

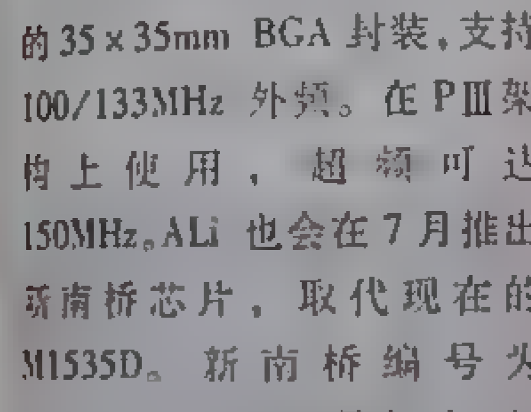


（图－32）

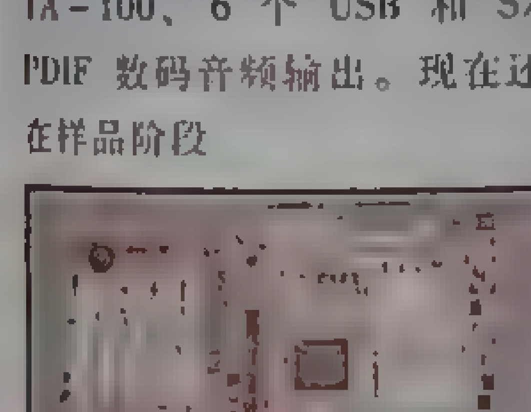
在类同于 VIA 694X 等级的芯片组方面，ALi 的 M1641 北桥芯片颇具特色（图－33～35）。它是一颗没有整合 TNT2 的芯片，支持 AGP4× 和 Fast Write 等功能。采用 508 Balls 的 35×35mm BGA 封装，支持 100/133MHz 外频。在 PⅢ 架构上使用，超频可达 150MHz。ALi 也会在 7 月推出新南桥芯片，取代现在的 M1535D。新南桥编号为 M1535D＋，主要是加入 ATA－100、6 个 USB 和 S/PDIF 数码音频输出。现在还在样品阶段



（图－33）



（图－34）



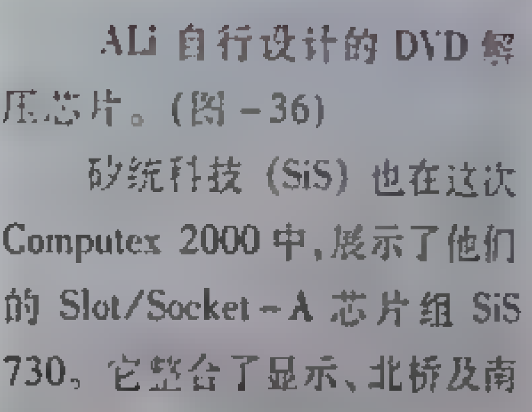
（图－35）



（图－36）

ALi 自行设计的 DVD 解压芯片。（图－36）

矽统科技（SiS）也在这次 Computex 2000 中，展示了他们的 Slot/Socket－A 芯片组 SiS 730，它整合了显示、北桥及南桥的功能。（图－37、图－38）



（图－37）



（图－38）

内建 2.0 版的 AGP2×/4×；
内部 128Bit 的 2D/3D 引擎；
SiS 300，最大共享 64MB；
支持 TV Out，
内建 3D 音效引擎，支持 64
AC97 规范，
内建 100/10 网络卡，具备 HomePNA 功能，符合 AC97' AMR MODEM 规范，
支持 PC133 SDRAM，
支持 6×USB 接口，
支持高级电源管理；
支持 UDMA66 的 IDE 双通道；
4×PCI(都为 Masters)
整合 RTC/Keyboard/PS2 鼠标控制器；
采用 672 引脚的 BGA 小球封装。



（图－39）

目前唯一一片在现场见到的 Procomps BSH1M SiS 730 主板。（图－39）

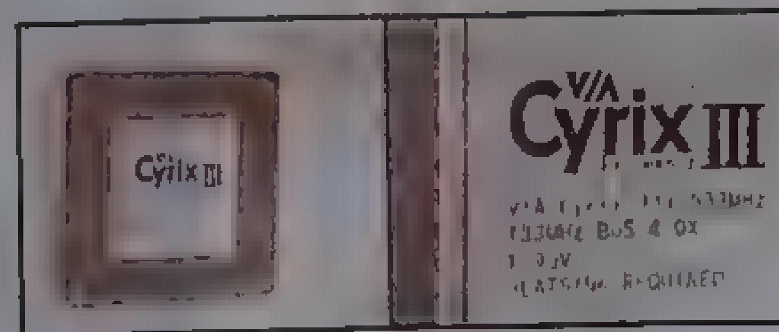
●CyrixⅢ——转用 Samuel 核心

VIA 的技术人员表示，由于 Samuel(IDT Winchip) 核心的处理器发展得比预期快，而且频率效能比 CyrixⅢ 之前的 Joshua(约书亚) 好，因此 VIA 已放弃使用 Joshua 来做 CyrixⅢ，代之以 Samuel。新的 CyrixⅢ 速度会更高。VIA 也终于放弃以 PR 作 CPU 速度标识的方法，而用真正的频率 MHz 代表。在 BenchMark 表现方面，一般应用应该可以和同速的 Celeron 比较，但 FPU 方面依然有点吃亏，因此这颗处理器只针对低端用户推出，价格将相当低廉。最初推出时，CyrixⅢ 的速度最高为 667MHz，不久会推出 700MHz。它采用 Socket 370 设计，芯片结构简单，所以耗电"不多也不热"。

CyrixⅢ 特性：

Socket 370（兼容 PⅢ Coppermine 接口）；
100/133MHz 总线；
128KB 的一级缓存（没有 L2 Cache）；
支持 3Dnow! 和 MMX；
低耗电，0.18 微米制程，1.9V 内核电压。

这是新 CyrixⅢ 的真面目（图－40）。这颗运行于 533MHz 的 CPU，芯片中间部份明显比以前 Joshua 更小巧，而且也没有了旁边的电容。由于耗电量低，适合在笔记本上使用。

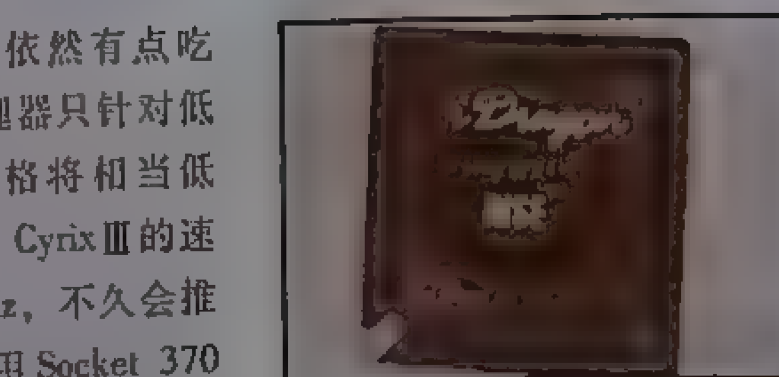


（图－40）

●Rise 与 ST 合作，转型做 IA 处理器

Rise 于 2 月开始与 STM (ST Micro Electronics) 合作，把现有的 mP6 处理器与其它控制功能整合，开发第 6 代 x86 核心的 SOC(System On Chip) 解决方案。现在的 mP6 改名为 I Dragon mP6 处理器。离开 PC 市场，Rise 进入比前者市场潜力大 2～3 倍的 IA 市场。

Socket 7 封装的 I Dragon mP6 处理器（图－41）是一颗全功能 x86 处理器，速度有200/250MHz（PR266/PR366）。它



（图－41）

的外频支持66/100MHz，目前有0.25及0.18微米两种制程。核心电压分别为2.8V及2.0V，I/O电压则都是3.3V，由UMC(联电)制造。未来会推出0.15微米制程的芯片BGA 387封装的I Dragon是一个应用在IA处理器的产品，现在要配合SMC的I/O控制使用

其他面向IA的处理器还有Intel的单芯片系统(SOC) Timna。它将在下半年推出，是本次展会的产品之一。这款处理器走低价整合路线，主打低端电脑市场，并可延伸到信息家电领域，有可能引爆信息家电及单芯片系统的风潮，以Intel的实力，它成为了业界关注的焦点

美国国家半导体在信息家电市场耕耘已久，也在电脑展中展示了全系列信息家电Geode平台。国半全球行销资深副总裁安德森(Roland Andersson)在电脑展上发表了美国国家半导体最新的芯片技术。他们未来将与大众、广达和华宇等大厂，宣布新一代信息家电平台；后者将采用美国国家半导体的Geode处理器，推出上网机(Web PAD)、视讯转换器(STB)和瘦客户端(Thin Client)等，以展开进一步合作。安德森参加了电脑展的电子商务论坛"e21 FORUM"。他以《信息家电推动电子商务起飞》为题进行了演说。美国国家半导体本次展出主题包含家庭应用区及企业应用区，除了展出多款信息家电平台方案，还展示了新兴的无线通讯蓝牙(Bluetooth)技术。

国半主管表示，在众多信息家电方案提供者中，目前已经做出平台。系统厂商只需加进新功能设计，这样可以节省客户产品设计时间 美国国家半导体和ISP、ICP业者也有广泛合作，能提供完整服务

全美达执行长迪兹(David R. Ditzel)也在电脑展前赴台，发表了全美达的克鲁索(Crusoe)处理器 这款处理器主打便携电脑市场，如笔记本电脑及信息家电。它强调低耗电功能。Crusoe处理器已获得广达电脑、大众电脑及仁宝电脑等大厂的采用。采用Crusoe的笔记本电脑和信息家电将在本年的第3季大量出货，全美达将结合台湾业者，成为全球最大的Linux操作系统IA供货商。

据了解，台湾已有20多家厂商决定采用Crusoe处理器，除了上述电脑厂商外，如宏基和华硕也在评估采用Crusoe芯片组的可能性。广达是第一家推出采用Crusoe处理器笔记本电脑的厂商。

●VIA——AMD的无间合作

AMD总裁兼营运总监Hector Ruiz在展会期间专程到达台湾，为新AMD Athlon及Duron微处理器摇旗呐喊。威盛执行长陈文琦也在会场宣布推出Apollo KT133芯片组，支持AMD以上两款新微处理器，这些动作使两者的合作关系更上一层楼。AMD台湾地区总经理林丽星指出：在2000年，AMD Athlon系列产品的芯片组80%都将来自威盛，今年Athlon产品将有望得到全球20[illegible]

Hector Ruiz[illegible]AMD[illegible]

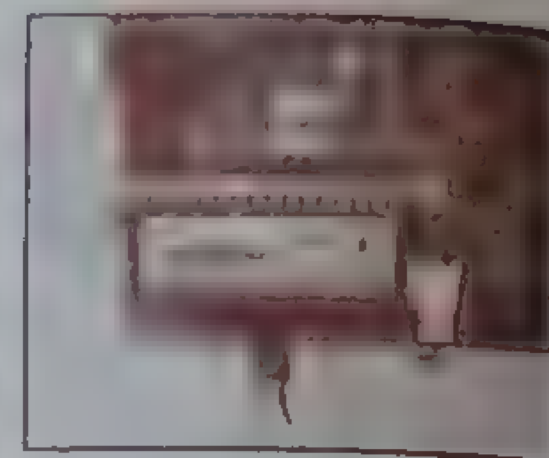
[illegible]12[illegible]Athlon[illegible]品上，目前已[illegible]Socket-A[illegible]750MHz到1GHz间，主要锁定高效能系统。据了解，今年AMD的CPU产量将达到2千5百万颗，其中50%为Athlon，50%是K6。预计2001年占有全球市场的30%

威盛的陈文琦则表示，威盛推出Apollo KT133芯片组是与AMD进一步合作的开始，而Apollo KT133强调效能提升，未来将使Athlon产品整体效能更为优秀。由于Intel在产品策略上的移转，所以威盛与AMD都希望凭借这次进一步合作来壮大声势

●新新人类的最爱——新产品、新玩意

M-Systems向来推出一些使用诸如32pin DIP封装的BIOS那么大的IC硬盘，它们适合放在IA产品上使用。这次展会上，该公司展出了他们最高容量的288MB产品Disk On Chip 2000。在演示中，他们把BIOS整合在一台没有硬盘的电脑里，并激活Windows 98系统


(图-42)


(图-43)

M-Systems示范用2合1的Disk On Chip Millennium芯片(图-42)，在VIA MVP4的电脑上模拟一台IA系统，在没有LAN及硬盘的情况下激活了Windows CE

这枚Disk On Chip Millennium的8MB规格芯片放在



(图-44)

BIOS的位置上，从ISA接口连接使用(图-43)。它整合了BIOS，开机后的8MB内存可当作硬盘用。它以True FFS格式运行，BIOS把它当成一个硬盘来控制使用。目前BIOS整合的合作公司有Award、Phoenix和AMI等。

这是一颗288MB的Disk On Chip 2000(图-44)。这是该公司与东芝合作推出的IC芯片，在以色列组装生产

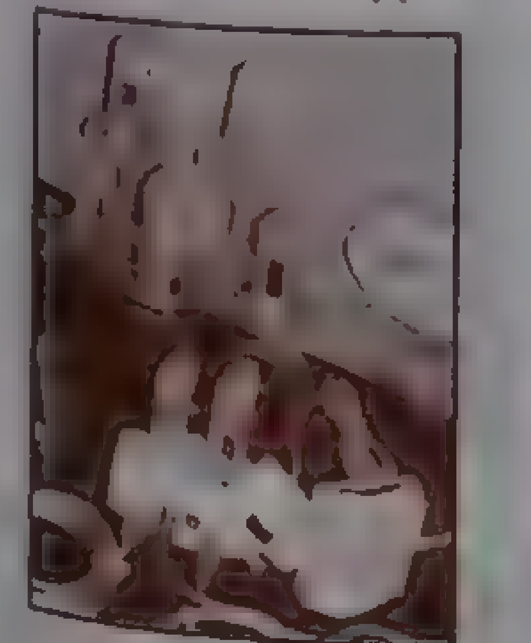
Promise在这次展会上推出了最新的Ultra ATA-100及FastTrak ATA-100 RAID两种扩充卡。继ATA-66及IDE RAID控制芯片推出后，一直以稳定和高效出名的Promise，在展会中推出了ATA-100及ATA-100 RAID控制芯片，并[illegible]扩充卡。Promise的[illegible]表示，这个版本的[illegible]无法再像ATA-66扩充卡那样，通过简单修改PCB某些电阻及更新BIOS来把Ultra ATA-66变成ATA-66 RAID。现在这两款产品的PCB线路有很大不同，


(图-45)


(图-46)

用户基本无法更改。目前已知华硕的A7V(KT133)主板会采用Promise的RAID ATA-100芯片。

Promise Ultra ATA-100控制卡(图-45~46)，售价为49美元(约合人民币420元)，采用3.3V的PCI接口


(图-47)

Promise FastTrak ATA-100 RAID控制卡，支持RAID 0、1


(图-48)


(图-49)

合0+1模式，售价124美元(约合人民币1100元)，也是采用3.3V的PCI接口。

Jess-Link推出了样式各异的USB集线器。

Jess-Link的USB产品款式丰富，包括USB Hub、USB To Com Port、USB To IEEE1394、USB Audio、USB HomePNA、


(图-50)

USB To PS/2合USB LAN等等。(图-47)

JU-101，该USB Hub支持1 To 4连接，可自由搭配不同的USB产品(图-48)。

除此之外，还有一个USB的硬盘盒(图-49)。它可以放置一般的2.5英寸笔记本电脑硬盘。可在任何电脑上用USB连接使用。它内置6颗AAA电池，不用插电源就可以使用。样品是他们为其他公司做的OEM，没有在市场上零售。

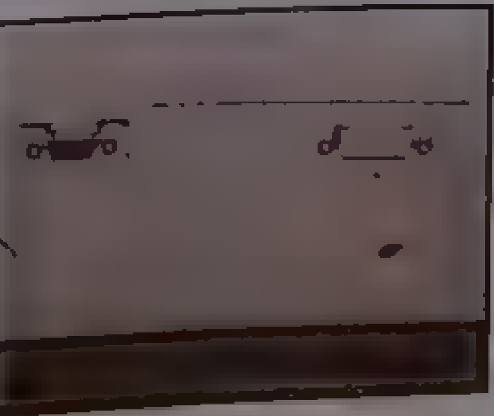
ViewSonic推出了18/15英寸模拟及数码输入的液晶显示器。ViewSonic目前的平面显示器已全部弃用LG的平面CRT技术，转而采用三菱的钻

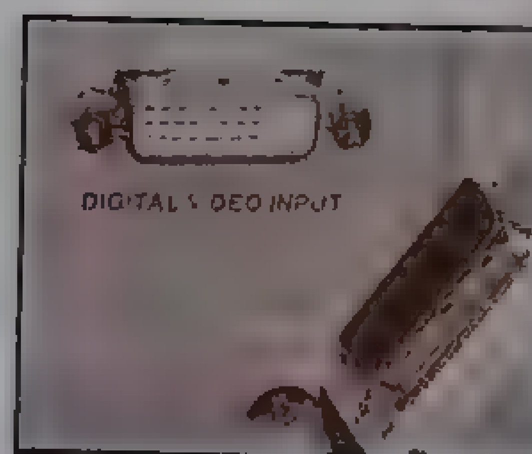

(图-51)

石珑CRT，据说主要是因为LG的平面CRT无法满足更高的显示要求。

这两台是最新的22英寸纯平面CRT产品(图-50)。左边是PF817，支持2048×1536像素的分辨率，高达360MHz的带宽(常见17英寸纯平面显示器为202.5MHz带宽)，30~130KHz，50~180Hz的刷新率。右边是PF815，支持1920×1440像素的分辨率，30~117KHz，50~180Hz的刷新率。


(图-52)


(图-53)



(图-54)

这两台便是去年在美国Comdex 99 Fall的Intel Booth内展出的数码输入CRT显示器(图-51)。目前仍然只有View Sonic推出。使用数字讯号可大大减少模拟讯号传送过程的耗损，可以有效减少图象失真，令画面效果更出色。这两台分别是17英寸的PF77及19英寸的PF97。

两台显示器后方各有两个输入接头：一般的D-Sub 15Pin模拟接头及24针的DVI数字接头(图-52)。

两个接头可以接驳不同的信号源，显示器允许用户自行切换(图-53)。

这便是DVI接头与接线，在比较新的GeForce等显卡上，已经有些厂牌的产品配备了这种最新的DVI输出头(图-54)。

Celltrix展出了Die Hard UPS后备电源。

你是否遇到过因为突然停电及其他电源导致的意外，使得自己耗时多日的作品白白流失的境况？这个Die Hard UPS会帮你避免出现这类问题。它是一个放在5.25英寸舱位的设备，里面包括电池及控制线路。一但电源中断，它会在几毫秒内立刻提供大约持续3分钟的电力来帮助你安全关机，同时命令电脑Suspend To

Disk(挂起到硬盘)。在这段时间内,它自动把内存资料传到硬盘上,下次开机便可正常复原

另外,当开启耗电量较大的周边电器时,电脑的电流会有数秒不稳定,容易造成当机。Die Hard UPS 可以自动支持稳压/稳流。若不稳定状况持续较长时间,它会自动将所有作业数据储存到硬盘内,只要支持 PC98' 的系统都可以实现该功能。

这就是 Die Hard UPS,提供电源线接驳到主板、硬盘、CD-ROM 及软驱(图-55)上。



(图-55)

前面板上有 LED 指示灯,表明电池等不同工作状况,蓝色按钮起开关之用(图-56)



(图-56)

后面有一个 ATX 接头接驳到主板(图-57)。



(图-57)

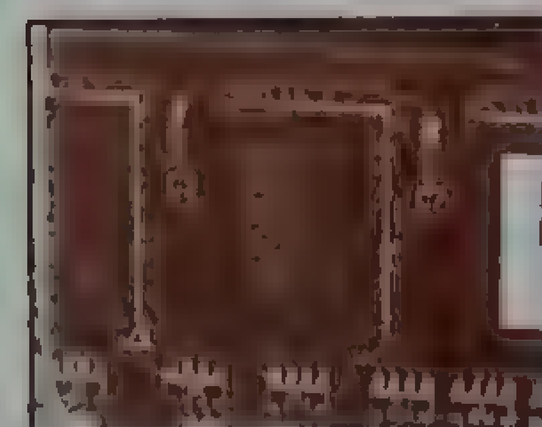
KingMax 推出 PC150 内存。[illegible]

KingMax 套装 PC 150 SDRAM 内存条(图-58),笔者估计香



(图-58)

港代理商会很快引入大陆。现在已经有少量推出。他们表示,标明 PC100 的内存要通过 123MHz 的内部测试,标明 133MHz 的要通过 145MHz 测试,所以 PC150 则要通过 165MHz 测试。极品的超频玩家要对这款内存多留意了



(图-59)

芯片上标明是 6ns 颗粒,理论上可走到 166MHz。这条是 64MB 的容量,128MB 要双面(图-59)



(图-60)

KingMax 的 256MB PC133 SDRAM 模块,超级 3D 游戏玩家必备的内存(图-60)。

KingMax 的 512MB PC133 SDRAM 模块(双面双层),可以组装出服务器了(图-61)。



(图-61)

ATI 显示 Radeon(编者:得到的最新消息,该产品在国内将被 ATI 称作"镭")样品

ATI 的产品在最近几年里,其 3D 方面的性能始终不敌 nVIDIA 的芯片。不过到今年下半年,这种情况可能会有所变化,因为 ATI 已经研制出了一颗强劲的超级 3D 芯片——RADEON,它被不少业界人士称之为"GeForce 杀手"。同时,Radeon 也是 Rage 128 Pro 家族的强力继承者。ATI 目前除了加紧进行 Radeon 的成品化外,也正在加紧进行 Radeon 下一代产品研制——目前我们所能获知的是:它的名称是 Sidewinders(响尾蛇)。

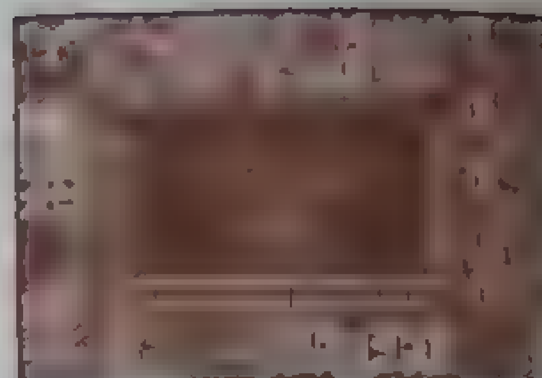
ATI RADEON 显示卡(图-62),目前在样品阶段只运



(图-62)

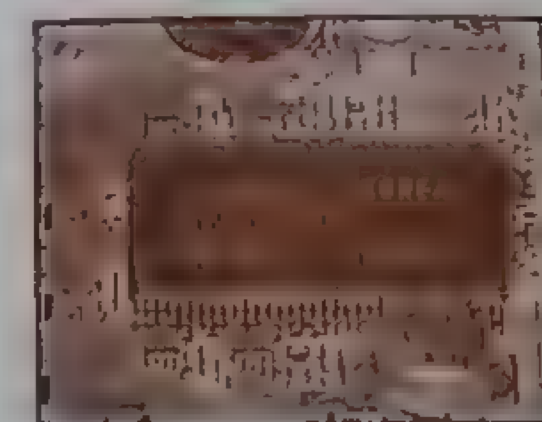
行于 166MHz,配备 64MB DDR SDRAM,内核也运行于 166MHz,采用 0.18 微米工艺,由台机电代工。7 月开始会在 OEM 渠道中推出,零售版本还要再多等一个月。出货时会使用 200MHz 的内核和 200MHz 的 128MB DDR SDRAM——疯狂的配置!

"镭"同样配备 Theater 芯



(图-63)

片,它由 ATI 自己设计,提供视音压缩/解压、视频输出/输入,最高支持 800×600 像素的 TV-OUT,但必须降低显示刷新频率来迁就电视(图-63)。



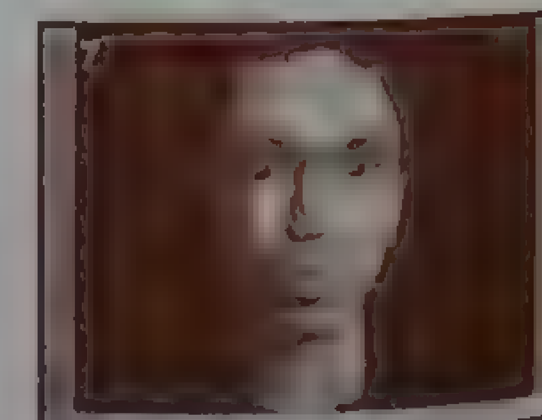
(图-64)

显卡正反面采用现代的 64MB DDR SDRAM(图-64)。

显卡同时支持 Compsite In/Out 和 S-Video 输出功能(图-65)。



(图-65)



(图-66)

"镭"采用关键帧插补技术,主要应用于骨架动画——《QUAKE Ⅲ ARENA》曾一度考虑采用骨架动画,但最终因对系统要求过高而放弃,如今

[illegible] -66

散热风扇备出奇招

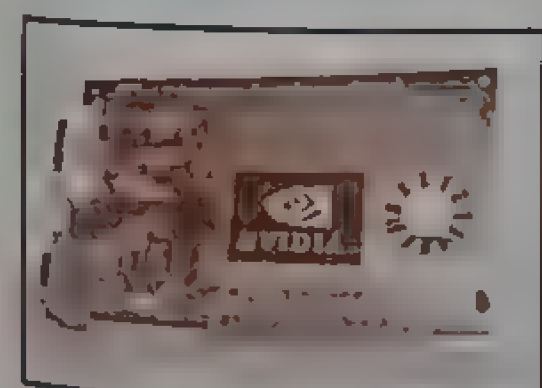
ARX 公司推出了针对 nVIDIA GeForce2 GTS 显卡的专用散热风扇,通过风扇把气流横向导入,比上下吹更有效。而且还可以把显存上的热量通过附带的散热片带走(图-67-69)。



(图-67)



(图-68)



(图-69)

最新通讯接口 ACR 亮相

由 AMD 领导的新开放式接口 ACR(Advanced Communication Riser) Special Interest Group 正式成立,成员多达 33 家公司,这其中包括 3Com、Smart Link、威盛、扬智、矽统、ESS、nVIDIA、华硕、技嘉和摩托罗拉等。该接口标准的好处是 100% 兼容旧 AMR 卡。插



(图-70)



(图-71)

槽是倒装的 PCI 槽,成本低廉。它允许同一槽内支持多种通讯接口,比 Intel 倡导的 CNR 更有弹性。开放式标准没有 Loyalty 问题。新 SiS 730 芯片已支持 ACR 接口,而 VIA 南桥 8231 也支持,建邦将是首家在 PM133 芯片上使用 ACR 接口的主板厂商。

首片希格玛 AC97' ACR 声卡(图-70~71)。卡上只需两个 Codec 芯片,便可支持 5 声道音频输出。上面还会加装 S/PDIF 及其它功能,其它控制都放在南桥芯片上。



(图-72)



(图-73)

AMD 一卡三用的 ACR 卡(图-72、图-73),包括 100/10 LAN、V.90 MODEM/HomePNA 及 USB 接口。全部一颗控制芯片就 OK。右面是 AMD 控制芯片。

100/10 LAN 接头、V.90 MODEM/HomePNA 和 USB(图-74)。



(图-74)

ACR 卡及槽的接脚,刚好与 PCI 相反(图-75)。



(图-75)

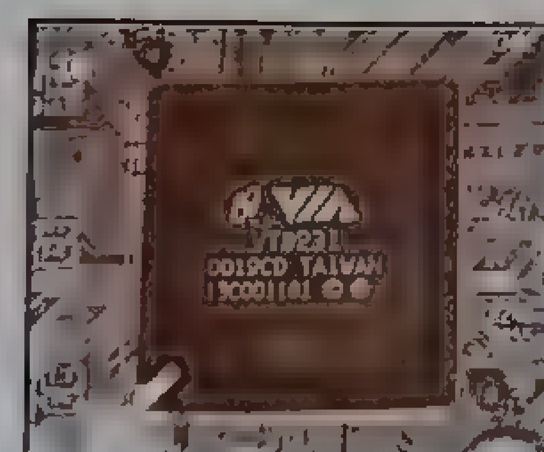
AMR 卡插在 ACR 槽上使用(图-76)。



(图-76)

VIA 新南桥 VT8231 支持 ACR 接口(图-77)。

ACR 以开放标准及超越 CNR 的有利条件和 Intel 标准竞争,理论上在 VIA 新南桥 8231 及 SiS 730 支持下,主板商都会愿意把它加进自己的产品中。换而言之,当 8231 在



(图-77)

今年第 3 季推出后,相应的主板都应该提供 ACR 支持,到时候就不怕没有 ACR 卡的制造商了。

Intel 正式为 PⅢ 推出 i820e 芯片组。

在满天 MTH 阴云笼罩下,Intel 在台北电脑展期间正式宣布为去年 11 月的 i820 芯片组推出新的 I/O 控制器。新的组合被名为 i820e。i820e 的 MCH 芯片同旧 i820 一样,都是直接支持 RamBus DRAM 内存 PC800、700 和 600,似乎准备在 i820 平台彻底摒弃对 SDRAM 的支持(没有通过任何MTH 等芯片去转换)。同时 Intel 也没有提及任何关于 MTH2 的消息及是否会支持 VIA 的PC133 等问题。新芯片每千颗的单一售价为 35 美元。

新款 ICH2 功能:2 组 USB 控制器,支持 4 个 USB 设备,允许 24M bps 的传输带宽。双 Ultra ATA-100 控制器。改良型 AC97' 接口,可在播放 DVD 时支持全场环绕杜比数码音效。支持一组软调制解调器联



(图-78)

机。加入 LAN Connect Interface(LCI) 技术，整合 Intel Pro/100 控制器，HomePNA 1M bps 家庭网络；采用开放式通讯与网络 CNR 接口

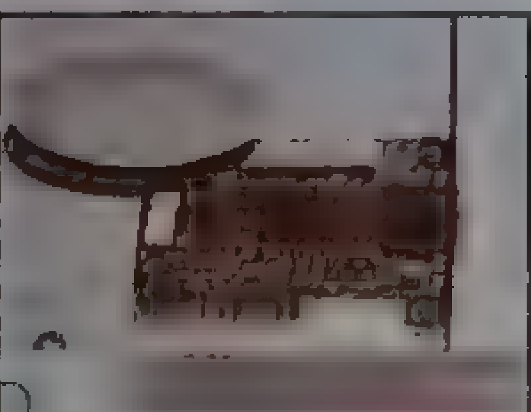
Intel 展示的 1GHz PⅢ系统，采用 i815 主板(图-78)

插在 AGP4×(AIMM) 槽上的 4MB 扩充显存(图-79)

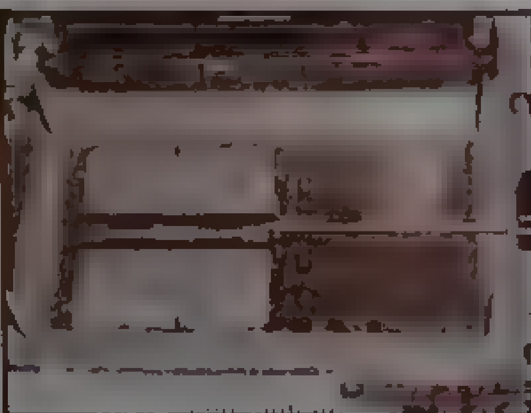


(图-79)

Intel 的 CNR 10/100M bps 网卡(图-80)。



(图-80)



(图-81)

Itanium(P7 的第一个系列)Socket 插座(图-81)。

Itanium 500MHz 处理器，



(图-82)

图中黑[illegible] 10 月会[illegible] 733MHz 及 800MHz 推出(图-82)



(图-83)

ASUS CUC2 i820e 主板的电压调整部分，可以当处理器升级到高速时，提供更多电力(图-83)

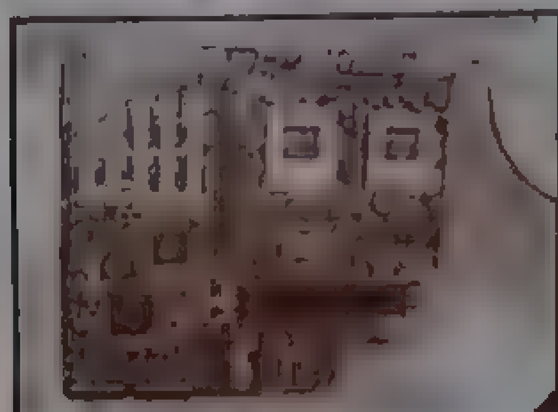


(图-84)

AOpen 的 AX3S Pro i815e 全能主板 包括 Die Hard BIOS、Dr. LED 指示灯 BIOS VCore 调整功能(图-84)

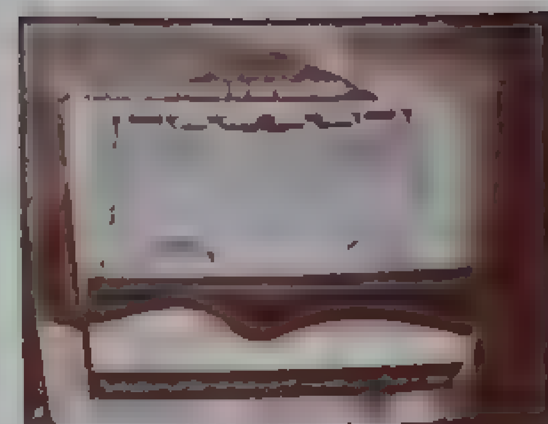
AOpen 的发烧友产品也在这次展会上有所体现

AOpen 双处理器的 694X 主板，内置 2 通道 SCSI 接口及 AGP Pro 槽(图-85)。



(图-85)

AOpen 新推出的 Dr. LED 指示灯，上面有 7 个 LED 分别表示不同地方的故障，可以作 Debug 用，与主板 Dr. LED



(图-86)

直接，现在只有 AX3S Pro 支持，盒内还可安放多达 10 张的 CD 光盘(图-86)



(图-87)

AOpen Die Hard BIOS 的跳线可外接出来，方便调整(图-87)



(图-88)

AOpen 将推出 GeForce2 GTS DDR 显示卡——PA256 Deluxe(图-88)。



(图-89)

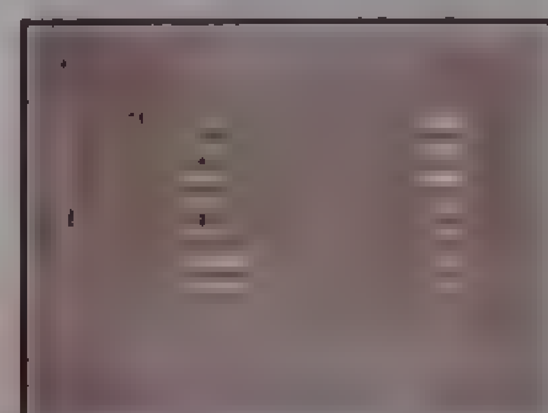
AOpen 自行研发的散热扇，将在 Deluxe 系列显卡使用，而且还会有 Open BIOS 的支持(图-89)

散热片背面有两条铜条，里面装有冷媒，据称比一般散热效能好 80 倍(图-90)



(图-90)

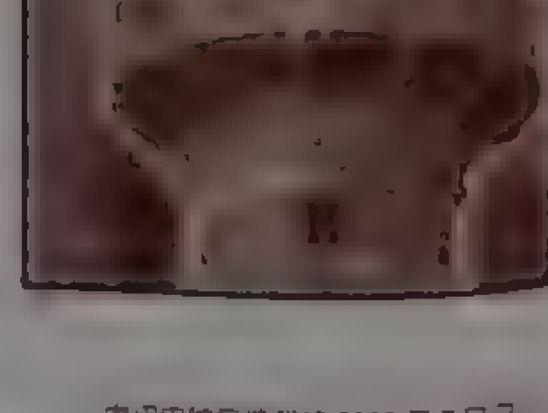
AOpen Open BIOS 技术，可设定芯片/内存运行频率，芯片/显存电压等多项选择。最大的特点是，超频后的设置，在非 Win98 环境下也可以起作用(图-91)。



(图-91)

令人眼花缭乱的 2000 年台北国际电脑展已经结束了，纸上的文章总是无法向您充分传达现场的热烈气氛。唯一期盼的是，何时大陆也可以有这样的电脑盛会？！





模拟故事之 零可信度Ⅱ

■文/Monster

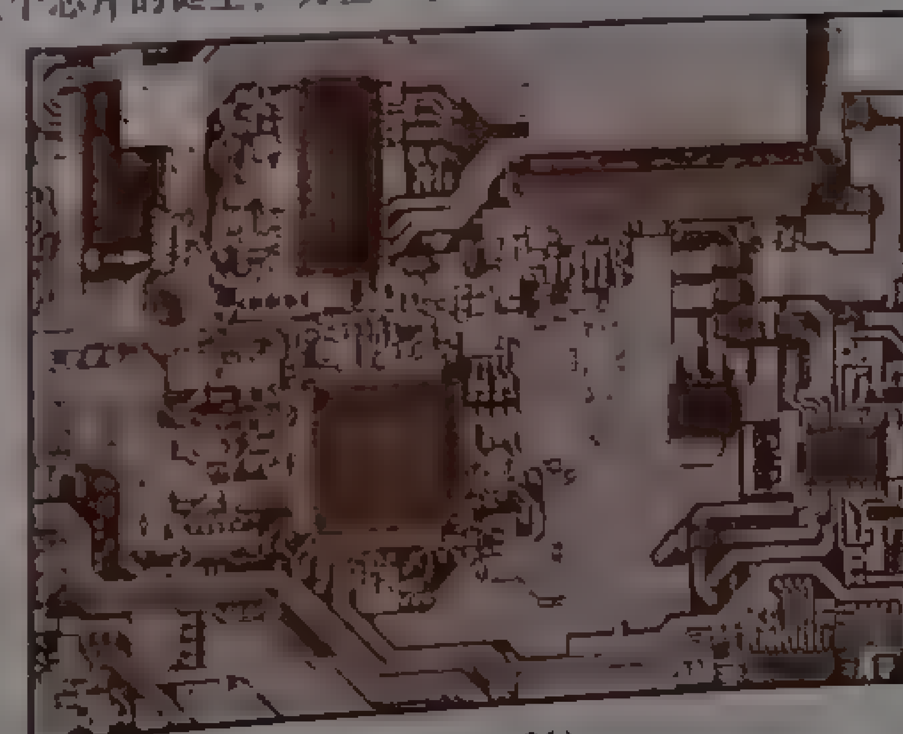
咳咳！这次开门见山，继续聊今年的热门话题——SONY

上次我们曾说过，非常厉害的地下破解组织 PARADOX 声称已经成功破解了 PS2 的 CD 版游戏，那么使用 DVD 为载体的游戏是否也能破解呢？答案是：当然可以，人家是 PARADOX 嘛！这个精通破解的组织前不久宣布：他们已经将 PS2 的 DVD 游戏《Dead Or Alive 2》备份到 CD-R 上，并通过飞盘的方法运行成功！但是他们并没有透露具体的备份过程细节。另外，这样的破解也是有代价的——因为 CD-ROM 的容量所限，备份时不得不去掉了游戏的一部分背景音乐。

就在 PARADOX 疯狂推出 PS2 游戏的飞盘补丁时，网上关于 PS2 直读芯片的消息也开始越来越多了……

首先是一家德国小公司，他们宣布开发出能够运行 PS 廉价光盘的芯片，但是没有提及 PS2 的游戏。并且他们表示，在没有收到足够订单前他们不会向外界发送这种芯片。接着一家香港公司发布了一种既能运行 PS 光盘又能使用破解后的 PS2 CD 游戏的直读芯片（DVD 游戏不行）。但是加装这种芯片之后，运行 PS2 破解光盘时仍然需要原版盘引导——实际上与飞盘差不多，只是不用拆开机器而已（当然，安装芯片时仍然需要拆开机器）。类似的无聊芯片出了好多种，据说在北京，这种芯片曾被炒至千元以上。(图-01)

最近，一家名为“力生”的香港厂商对外界公布了他们的 PS2 直读芯片。一个网站这么形容这个芯片的诞生：“力生”终于为我们带来了 PlayStation2 的游戏备份解决方案！这种 8 脚 IC 的安装十分简单，一个经常从事电路焊接的人能够在 5 分钟内完成全部加装工作。“力生”的直读芯片不仅去掉了需要使用原版盘引导的步骤，而且价格十分低廉，单个芯片售价在 200 元左右。如果一次购买 1 万个，则可以将价格降到 50 元。他们在网站上表明：“力生”的目标就是开发出能够直接运行 PS、PS2 CD 版、PS2 DVD 版以及播放全区 DVD 的 PS2 完美直读芯片(图-02)。而且他们在推广自己的时候也不忘提及其他直读芯片——力生在自己网站上的其他芯片图片上印了大大的“Don't Buy”(不要购买)字样……呵呵！



(图-01)



(图-02)

你以为 SONY 不知道这些事？大错特错了，他们又不是瞎子。有消息说，SONY 的新版 PS2 主机 SCPH-15000 将于近期上市，这个版本的主机无法通过加装直读芯片来破解，并且可能会去掉目前 PS2 的 RGB 输出——这样用户就彻底无法通过 RGB 端口随意转录 DVD 内容了。不过如此一来，PS2 的成本会相对降低一些。Monster 手头倒是有自制 PS2 RGB 线的电路图，但是估计没有多少人会对这个感兴趣，有时间再说吧。

CPS2 是著名街机生产厂商 CAPCOM 开发的 2D 街机底板，全称是 CP System 2。在这款底板上有《Street Fighter Zero》系列等著名的街机游戏。现在 CAPCOM 最新底板是 CPS3。程序员在模拟 CPS2 的游戏时发现，CPS2 的 ROM 全部是经过加密算法保护的，破解起来相当困难——到目前为止只能听 CPS2 游戏的 Q Sound 音乐，其他什么都做不了。

终于，前几天的一个周末，Monster 接到好友打来的长途电话：CPS2 的加密算法已经解开了！原来是几个人在复制一块盗版的 CPS2 底板时，发现他们复制下来的 ROM 同以前的 ROM 有很大不同。经过仔细比较后，他们发现了一个相当精确的偏移量，将这个偏移量加在复制下来的 ROM 上正好就是原先那些 CPS2 ROM 的编码！真是得来全不费功夫。如此这般，我们有理由相信 CPS2 的模拟器应该很快就会推出了！！

前不久，根据网站 CPS2 Shock（一个专门研究 CPS2 模拟的专门站点）上的消息，目前《异形 vs 铁血战士》的 ROM 已经能够在 PC 模拟器



上比较完美地运行了。但是他们在发布[illegible]家，先不要认为CPS2已经成功模拟了，[illegible]（[illegible]战士）的ROM是从一块盗版游戏底板上复制下来的（[illegible]巧？），而复制这个ROM的人管这块底板叫做"CPS1.5"……不管怎么说，就日本CAPCOM官方资料来看，《Aliens vs Predator》这款游戏的确是运行于CPS2系统上的。至于其中还有什么关节，我们就不得而知了……

以前我们曾说过著名的TAITO街机模拟器Raine。它从0.28f后就已经停止开发了，那么最近新发布的一个0.28h又是怎么回事呢？（其实此前还发布过0.28g，情况与0.28h类似，我们就不单独讲了）

事情是这样的。虽然Raine并不像MAME那样公开源代码，但是与Raine的原作者Antriad关系不错的一小部分圈内人士还是能够得到Raine源代码，正如这次Raine 0.28f的作者Katharsis就是Geo Shock的人

Katharsis在得到了Raine最终版0.28f的源代码之后，将其原先不合理的地方进行了一些修改，消除了部分BUG，并且还新增加了对《泡泡龙Ⅰ》（Raine的招牌系列游戏）和《超时空要塞Ⅱ》两个游戏的支持。但是却删除了原先一些隐藏游戏。据说这样是为了方便大家整理Raine的ROM——因为那些隐藏游戏大部分都没有正式发表出来

无论怎么说，虽然Raine的作者已经不会再发布新版了，但是正如我们看到的，Raine的开发工作却没有停止，我们期待着Raine带给大家更多的惊喜……

最近NeoRageX的主页上经常出现一些奇怪内容：作者将一些奇怪代码写在页面上，颇让人费解。最近一次的代码是这样的：(ffff%4)*smtwtfs。能明白什么意思吗？在人们发现这个代码的第2天，就有人破解出了原意，当然破解结果还没有经过作者确认……

原式为"(ffff%4)*smtwtfs"（感觉好像在作算术题?!），4个f是16进制代码，转换成10进制就是65535；而百分号在很多编程语言中都是取模（就是除以后面的数，然后取余数）。那么65535除以4得到16383，余数3。后面的smtwtfs应该怎么解释呢？其实很简单，如果你英文过关，就会发现它们之间是有关联的：smtwtfs分别是Sunday、Monday、Tuesday、Wednesday、Thursday、Friday和Saturday的首字母，而这个顺序正好是一个星期。我们知道一个星期是7天（废话！），用刚刚的余数3乘以7就得出了21天的结论。从这个公式的计算结果来讲嘛，意味NeoRageX会在21天后有所动作，希望能够推出新版本！（千万不要又是一个新公式来让我们计算了……）

既然已经提到了NeoRageX，那么就顺便说说最近NeoGeo[illegible]，其实还是有很[illegible]

[illegible]SNK[illegible]戏《Metal Slug 3》（合金弹头3）[illegible]Dragon[illegible]一个[illegible]的首页面架起了《合金弹头3》ROM发布[illegible]计时[illegible]3天结束时，这个[illegible]攻击，站点遭到毁灭性[illegible]。不过那个站从此再也没有恢复过来，[illegible]入IRC的模拟频道就会被人踢出来，[illegible]：几乎与此同时，还有几个号称要发布《Metal Slug 3》ROM的站点也遭到了类似攻击。你也许会以为是[illegible]进行的恶意攻击。很不幸，你猜错了，虽然这的[illegible]

《合金弹头3》是SNK在MVS（NeoGeo的街机）上的最新游戏，而模拟世界传出要发布这个ROM的时候，《合金弹头3》街机版上市甚至一个月都不到。这个时候发布ROM无疑会对SNK的街机市场带来巨大冲击——都在家玩模拟器，谁还花钱玩你的街机啊。这样一来，损失的不仅仅是SNK本身，就连我们这些玩模拟器的人也会损失不小。为什么这么讲？因为一旦这次发表了ROM之后，SNK的街机没有人玩，开发成本自然收不回来。而且通过特殊手段可以将ROM文件还原到MVS的街机卡上，这样无疑就帮助了盗版，使得SNK的卡带更加卖不出去。以日本游戏商的做事风格，谁会傻到不挣钱还继续开发？如果这次成功发表了这个ROM，可能以后我们就再也玩不到SNK的优秀游戏了！！所以攻击那些准备传播《合金弹头3》站点的人，其实是一些非常热爱模拟器世界的人，他们不仅热爱模拟器，更希望尽可能尊重街机厂商的劳动。他们不希望用自己喜爱的模拟器"杀死"自己热爱的游戏厂商。模拟器世界一样需要有"规矩"。

说到这里，大家应该都明白那些黑客的动机了。相信我们的读者，在选择先玩过瘾还是尊重游戏厂商的时候，都会有自己明智的看法——没有后者的辛苦劳动，就没有那些让我们疯狂迷恋的好游戏。

另外，SNK已经宣布让NeoGeo Pocket退出北美和欧洲市场，这样在今年年底将不会在日本以外的地区再见到NeoGeo Pocket的影子了。很多欧美玩家都不敢相信这是真的；虽然Monster也不明白个中原因，但传播过于迅速的PC模拟器ROM多少对SNK的业务有一些影响。这些ROM在网上发布真的太快了，有时甚至与原版卡带的发售同步推出，前后仅相差几个小时……

OK，今天的故事我们就讲到这，下次再见！

Monster主页 http://thexray.yeah.net



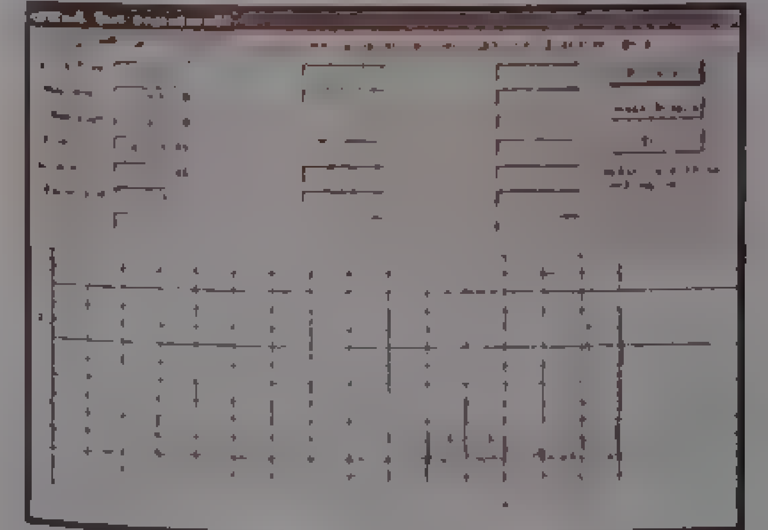
既"凉"又"快"的 CPUCOOL

文/濤江

炎炎夏日，相信大家都用过诸如CPU Idel、Rain、Water Fall和Soft Cooler这些CPU降温软件。它们的工作原理大体相似，功能各有千秋。但自从我用上CPUCOOL后，便毫不犹豫地将其它CPU降温软件全部DEL掉了。我彻底被它强大的功能和效率所折服，总体感觉概括起来两个字："凉"、"快"

"凉"是它对CPU降温效果好，而且能保证系统稳定运行，这点尤其重要——我曾在用某些降温软件时出现过保护错误等故障——离开了稳定一切都毫无意义！这正是CPUCOOL的可贵之处。而最让我喜欢的是它的"快"！CPUCOOL提供了对软、硬件全方位的监控与优化，充分发掘系统潜能，提高运行速度，我想它应该改名CPUCOOL & FAST更合适。

CPUCOOL是德国人编写的共享软件。您可以从http://www.pchome.net或类似的软件下载站轻松找到它。最新版本为5.1，大小约1.3MB。解压后运行setup.exe安装，安装时可选择是否在桌面创建快捷图标以及是否在启动系统时自动加载（建议选择[是]），点击桌面图标后出现主窗口（图－01），点[Minimize]，图标以最小化出现在右下角的任务栏，从此在后台运行。用鼠标右键可对任务栏中的小图标进行设定（图－02）。



（图－01）

（图－02）

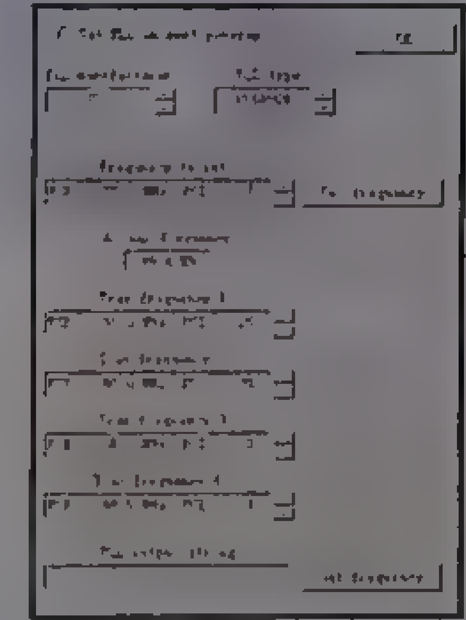
对CPU降温方面，在最小化图标上用右键单击，若菜单显示[Cooling On]则表示CPU处于冷却模式。也可在主窗口[Option]下的[Cooling Mode]中选择，该选项提供了更高级的设置模式。在这里你可以开启/关闭降温模式、游戏时关闭降温模式、测试系统时的降温模式、如CPU温度超过用户设置警戒温度则立即执行冷却并警报、如CPU资源利用率超过??%并持续?秒则暂停降温功能（默认分别为90和45）。

对CPU的优化方面，单击[Optimizations]下的[CPU]选项即可实现。CPUCOOL提供了对各类主流CPU芯片的优化支持。对使用Cyrix和AMD芯片的电脑大约能提高15－20%的性能（视具体配置而定）；对使用Intel芯片的机型则能激活其低电耗功能。笔者的机器是K6－2/CXT 400MHz（由266MHz超频）、华硕SP97－V（SiS 5598）的老主板。经优化后，用Xing3.3测试，由71fps提高至78fps；用《WinBench99》v1.1测试，CPU Mark99值从17.6提升到21，升幅达20%，FPU Mark99值也有少许提高。对使用较新主板的K6－2/CXT机器优化后，性能升幅要小些，因为新主板的BIOS已激活了CXT内核，而老主板则需要通过软件启动。

优化系统上，CPUCOOL也很有一套。由于Win98在启动过程中会消耗掉不少内存资源，若内存容量较少，运行稍大程序后会感觉系统响应速度变慢。这是因为物理内存空余不足。使用CPUCOOL可以轻松释放内存。选择[Optimizations]下的[Windows]项，在其中你可以慢慢调整对内存使用的控制。

CPUCOOL一定程度上支持软件超频。很多人喜欢日本人做的超频软件SoftFSB，新版的CPUCOOL则更令人激动。它将此功能内置其中而且提供更多的晶振类型供选择。两者的工作原理基本一样，都是通过选择主板频率发生器来改变外频从而达到超频的目的。不同之处在于SoftFSB提供对主流主板的直接选择，而CPUCOOL则只能手动选择频率发生器类型。这意味着您需要揭开机箱自己看一下频率发生器的型号才能确定CPUCOOL的超频设定。两者用法大致相同，在CPUCOOL中打开[Optimizations]下的[Front Side Bus]选项便可以进行超频设置（图－03）。先选择晶振厂家（如：Cmedia、Winbond、imi、Phase Link、Cypress、Ics）和类型，然后设置系统外频和PIC时钟频率，最后便可获得更高的CPU时钟。当然您也可以右键单击任务栏图标直接超频。

CPUCOOL提供对系统监控：CPU核心电压、VI/O电压、主板电压、CPU温度、风扇转速、CPU占用率、网络发送/接收率、可用内存大小和硬盘读写状态，显示方式可选数字式和图表式。当然主板得有相应设备才成，所支持的监控芯片有：LM78、WINBOND W83781D和Genesys Logic GL518/520等。



（图－03）

CPUCOOL也可以优化内存。在某些主板上安装PC100 SDRAM时，由于主板BIOS版本较早，只能识别成PC66 SDRAM，因而降低了性能。当使用CPUCOOL优化内存后，可以加快内存存取速度，进而提高系统整体性能。

CPUCOOL还有一些相关设置。设置刷新时间，单击[Update Rate]，默认所有数值全部10秒钟刷新一次。设置显示方式，在[Display Option]下共4个选项，可以选择[常规设置]、[数字显示]、[图表显示]、[任务栏显示]，在常规设置中通常选[完全显示]来展开所有设定项目。设置警戒值，[Option]下[Set Limits]可分别对温度、电压和风扇转速各小项进行设置，然后在新窗口中输入[下限值]和[上限值]即可——当某项值超出警戒值时，系统会发出警告。

（转下页）



拥有自己的网址库

■文/罗庆许

上网日子久了，每个网民都会有一些自己经常去的网站和常用的E－Mail信箱，对于这些网站链接地址和E－Mail信箱帐号，网民大都顺理成章地选择了用[收藏夹]和[联系人]等进行管理。但实际上，用[收藏夹]和[联系人]进行管理有许多不足之处，操作性不强，无保密性可言都是问题。下面向各位网友推荐一款上网实用软件——《网巢》v4.2

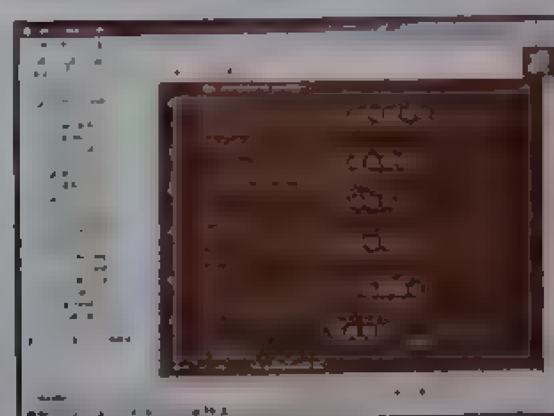
网巢是专为经常上网的朋友更好更方便管理网页地址和E－Mail信箱设计的。它界面友好、操作简单、管理功能强大

你需要预先从网巢主页dbfan.topcool.net下载WCSetup.exe，4.2版的大小为507KB。安装完成后进入主界面(图－01)，头一次运行时可用[打开网址库]命令启动该版本附送的简易网签库cnbest42.udb文件(内有中国百佳网站)，你也可以到网巢主页下载更新的网址库到自己的电脑，然后再用[导入]→[网签库]引到你自己的库中。当然最重要的是，你更可以用[建立网址库]来设定自己的网签库



(图－01)

选菜单[文件]→[新建网址库]，给新库取文件名，要建立符合自己习惯的目录结构，用[新建子目录]、[删除]、[编辑目录名称]等命令完成。然后选中一个目录，并在其中添加网址。该软件提供了以下几种收集网址的功能：手动添加；从文本文件直接导入；导入网上下载的网址库；从网页中导入；利用IE的书签收集网址，从[收藏夹]中拖动网址到网址库；利用Netscape的书签收集网址，再用[导入超文本]功能将放在Netscape的Users目录下的Bookmark.htm引进网巢的网址库。E－Mail信箱库的建立方法基本相同，不再重复了。这样，你的网址库就完成了(图－02)。



(图－02)

使用网址库十分方便，即点即入。你只要在网址显示区域内移动鼠标，当鼠标变成"手"状时，按下左键，即可启动浏览器并自动进入相应的网页。它也可以用关键词搜索已打开的库，选择菜单[文件]，选择[搜索]；也可以在工具栏目点击[搜索]，则弹出搜索窗口，先选择搜索范围，然后输入关键词，点[搜索]按钮开始搜寻，接着显示搜寻结果。关键词要尽量简单、准确和有代表性

你还可以自己编辑网址库内容：鼠标移动到所列网站的显示区域，双击鼠标左键；或点击鼠标右键，在弹出的菜单中选择[修改]命令；弹出编辑窗口。在编辑窗口中，用户可随意修改网站信息，包括URL地址、内码和简要注释文字、首页文件及对该网站的评价等。如果在你的电脑中已经下载过此站点的首页，你可以用编辑窗口中的[浏览]按钮来定位该首页文件。这样就可以离线预览该站点（建议用IE 5.0以上版本的[另存为]来保存你喜欢的网页）。除了[修改]操作外，用户同样可以使用[添加]、[删除]来设定网址信息

你还可以通过设置个人密码来保护自己的上网内容，让别人无法看见你的收藏网页。在工具条中选择[网签库信息]命令，在信息窗口中按下[密码设置]按钮，弹出密码设置窗口。如果想取消密码，只需输入原密码即可

此外该软件还有自定义显示方式及显示方案、导入网址库文件或文本文件到当前网址库、导出当前库某一分类目录，生成新网址库、导出网址清单并生成超文本文件、拖动网址到新指定目录、网站排列顺序选择、显示组织IE收藏夹、识别网页链接地址并收入当前网址库、搜索同一目录下所有网址库、设置字体大小、将指定目录下的网址输出为超文本文件、导入OPERA书签等许多实用功能。由于它是国产软件，您可以轻松地通过帮助文件学习这些功能的用法，本文在此不再多说了。

最后说明一点，该软件为共享软件，未注册可全功能使用35天，35天后要继续使用需要注册：人民币25元

(接上页)

设置优先权：CPU都会花过多时间在等待指令与资料输入上，如果CPU没有被使用时暂止它的运作，便可降低CPU温度及延长使用寿命，CPUCOOL正是基于这一降温原理发出HLT(暂停)指令让CPU暂停运作，从而达到节省能源和降温目的。然而在CPU处于繁忙工作时向其发出任何指令，都将降低工作效率甚至可能导致系统崩溃，这就是某些降温软件容易出错的原因。因此选择适当的时机发出降温指令尤其重要，请看CPUCOOL提供的方案

单击[Option]下的[Priority]项，有5种优先级选择，分别是Idle(空闲)、Above Idle(超出空闲)、Normal(正常)、Above Normal(超过正常)、RealTime(实时)。您可以根据具体情况进行选择。运行大型应用软件时选Idle(空闲)，即只有在处理器空闲时才发出HLT指令，这时CPUCOOL对CPU影响最低，系统处理能力最强，降温效果较差；而当系统在处理简单程序时，可选RealTime(实时)，随时向CPU发出降温指令，这时降温效果最好

您还可以设定其他小项目，包括温度表示方法（Celsius摄氏或Fahrenheit华氏），所用语言(可惜不支持中文界面)以及程序启动后的状态是弹出对话框还是自动缩小至任务栏。另外在[Small Display]菜单下可设置任务栏显示的项目内容。

DDR热舞脚谱DIY指南

■文/邱源忠

DDR玩久了，想必大家对跳舞毯所附光盘中的歌曲也已经有点腻了吧。怎么办?呵呵，发挥大家主观能动性和聪明才智的时刻终于到了，答案就是——DIY自己动手。在开始DIY之前，我们有必要了解一下，跳舞毯所附光盘里面暗藏的玄机。我们经常见的这种光盘，其实是被刻盘的人动过手脚了，所以只能看到一些主程序文件。而事实上，在光盘的[DDR99]目录下，还暗藏了7个只能在DOS下才能进入的隐藏子目录，它们的名称、作用和文件扩展各有含义(表－1)。

好，了解了这些，我们的DIY工程就要开始了。

第一个步骤是将[DDR99]复制到硬盘里。当然你也可以不必大费周张地往硬盘里硬塞这么个大家伙，只需建立一个[DDR99]的目录及其下层包含的那7个子目录。再将DDR99_23.EXE文件复制到[DDR99]目录下即可。不过如果将整个DDR99复制到硬盘里，将方便那些第一次自己动手制作新乐曲脚谱的玩家，帮助他们从中寻找规律。这个步骤，对于熟悉DOS操作的朋友可以略过不看，毕竟这不是全文重点，只是针对一些没有接触过DOS或对DOS操作比较陌生的新玩家能容易上手而已。在这里，为了方便大家理解，我们以举例子的方式向大家介绍如何将[DDR99]复制到硬盘里。假设我们光驱盘符是[F]盘(这年头，硬盘分多个区很正常吧)，欲将[DDR99]复制到[E]盘的[DDR99]目录下。进入MS－DOS方式，键入如表－2的命令(表－2)。

同理，将其余6个隐藏的子目录也一并复制到[E]盘[DDR99]下相同子目录里

再来，我们要将[E]盘的[DDR99]子目录下的所有隐藏文件去掉隐藏属性。

最后别忘了将光盘[DDR99]目录下的模拟器文件DDR99_23.EXE也复制到[E]盘的[DDR99]目录下。

第二个步骤，开始真正的DIY之旅。首先挑选一首自己喜欢的歌曲，以WAV文件存放在[E]盘[DDR99]下的[BGM]子目录。如果内存和硬盘容量都紧张，可以把歌曲压缩一下，方法是启动[开始]→[程序]→[附件]→[娱乐]→[录音机]，把WAV文件改成PCM 22050Hz/8位/单声道格式。牺牲一点可以接受的音质来换取运行速度和解决硬盘剩余空间不足还是挺值的。

(表－01)

[illegible]

(表－02)

[illegible]

然后是自己制作[选择歌曲]菜单的标题图案、CD图案和背景图案。这可以利用PhotoShop等绘图软件制作，当然游戏截图也可以，总之自己喜欢就行了。要注意的是，这3个图案文件的尺寸分别是384×110象素、256×256象素和640×480象素，存放的子目录分别是[MUSICTITLE]、[DISK]和[BACK]。提个建议，这3个文件的文件名最好与歌曲文件名以及接下来要讲的脚谱文件名相同，这样管理起来比较容易。

有了动听的歌曲和漂亮的图案，自然就要制作脚谱了，不然也不用浪费上面这么多口水。脚谱文件可以用"记事本"编辑，我们以第一首歌《5678》的脚谱文件来分析脚谱编辑方法。

第1行：#FILE: 5678.wav; //指定了这首歌曲的名称；

第2行：#TITLE: 5 6 7 8; //指定选择歌曲的图案文件名称；

第3行：#ARTIST: Steps; //看起来应该输入原曲的演唱者、作者等名称，不过好像可以空着；

第4行：#SINGLE: BASIC: 4: //指定属性为"单人"、"基础"、"4级难度"(即俗称的"需要4只脚来跳")；

第5行到第8行：表示在第4行所指定歌曲的难度下，箭头的方向。简单说，就是脚谱了。

到这里，大家应该看出脚谱文件的编辑方法了。要注意的是，在"单人"、"基础"、"难度等级"还有该等级脚谱都设定好后，不要忘了也设计其他5种等级，否则这首歌曲就只有一个等级可以选择。至于详细过程不再重复细书，以免被怀疑骗稿费。

下面再来说如何编辑脚谱。从第5行开始，就是记录脚谱的地方。

第5行有23个"0"，着表示跳过前奏。从第6行开始，"8"代表"↑"、"6"代表"↓"、"4"代表"←"、"2"代表"→"。"A"代表上下亚跳、"B"代表左右亚跳。要注意两点：A和B要大写；所有输入的字符都必须是半角字符。

终于到了最后内容，那就是如何让自己制作的歌曲加入到(DDR99)中去。在第一次运行DDR99后，在[E]盘的[DDR99]目录下会新生成3个文件，分别是：DDR99.cfg、DiskSet.dat和Report.txt。我们的目标就是DiskSet.dat。如果第一次运行DDR99后没有生成DiskSet.dat文件，我们也可以用记事本来建立一个同名文件。用记事本打开它，会发现它的编排方式很有规律：每一行都是以"000:"开头，然后接着的就是歌曲脚谱文件名，像第1首歌的编排方式就是：000: 5678 msd。了解这个规律，我们就可以按照自己喜欢的顺序加入DIY出来的歌曲了。

至此，我们的DIY过程就到一个段落。剩下的就是自己动手将《DDR99》默认的图案和声音文件通通"换肤"，由于这不属于本文重点，加之这个过程非常简单，因此就将它留给大家自己去思考和动手吧。最后感谢各位认真读完本文的玩家，祝你们早日制作出属于自己的DDR。如果还有什么问题的话，也欢迎大家来"伊妹儿"与我交流：stqyz@sina.com。

请作者速告之地址，以奉上稿酬。



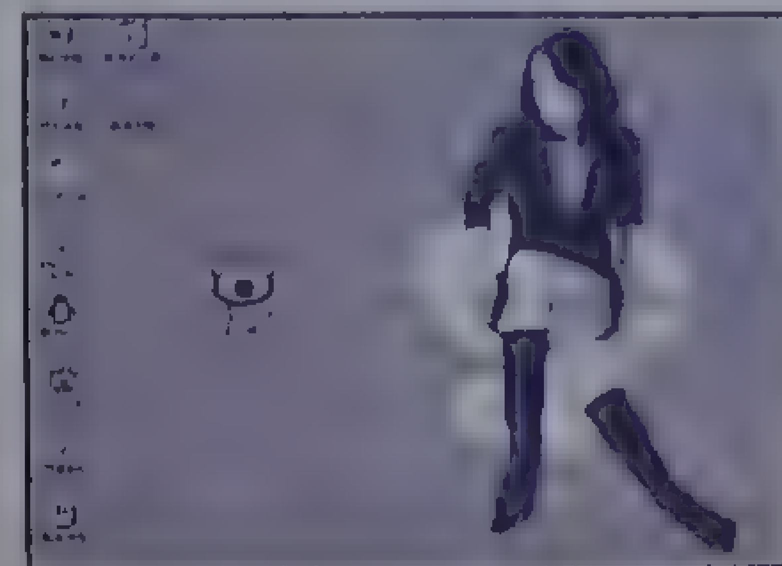
新浪网 2000

文／Sinanova

中国的软件业据说已经到了内外交困的地步。一方面竞争已经是白热化，另一方面又盗版丛生。中国的软件商们确实有度日如年的感觉。单单以网络工具来说，大家耳边似乎还正回响着《东方网神》的叫卖声，《新浪网 2000》又姗姗出场。网络时代有着赶不完的时尚，而对全球最大的中文网站新浪网推出的冲浪工具，谁能不动心？又是那句老土之极的话，"心动不如行动"，于是赶着以 28 元的廉价买了一套正版的《Sina2000》试了试。

[界　面]

《Sina2000》的界面同以往我所使用过的任何网络工具的界面比起来，都显得更生动活泼。在执行完软件的自动安装后，[程序]栏里自动出现[新浪网 2000. 3]的字样，次一级目录里就是软件包包括的"网络神舟"、"新浪点点通"、"利方词典"等主要工具。而作为"网络神舟"功能之一的"新浪寻呼"和"新浪拨号"因为地位特殊，也单独列出。在总共 9 个目录里面，最吸引人的当是"sinaman"（新浪人）。这是什么意思呢？



双击［sinaman］的桌面快捷方式，马上就有带着新浪网标记的大眼睛小人出现在桌面上。它或双手叉腰，或一手挠头，一手抚腹，在桌面上走来走去。没有主人的命令，它会永不停歇。于是我用右键双击它，它便会做出种种可爱而好笑的动作，比如开始打篮球、吃面包、吃冰激凌、下雨打伞等种种动作，让人忍俊不禁。而当我用左键双击它的时候，它的身旁立刻出现一个菜单，包括通往新浪首页、新浪免费邮件、新浪寻呼以及新浪搜索引擎的链接，菜单的下半部分则是专门为大眼睛小人准备的，包括喜好设定、服装换成泳装、使用小秘诀以及退出功能。

[开始浏览]

用 IE、NETSCAPE 等浏览器的确给我们带来了很多方便，但天长日久下来，总是面对着同一张面孔，无论是谁都会感到只[illegible]换一个新的面孔，用一套中国人自己的浏览器"网络神舟"去上网冲浪，感觉一定会好得多。

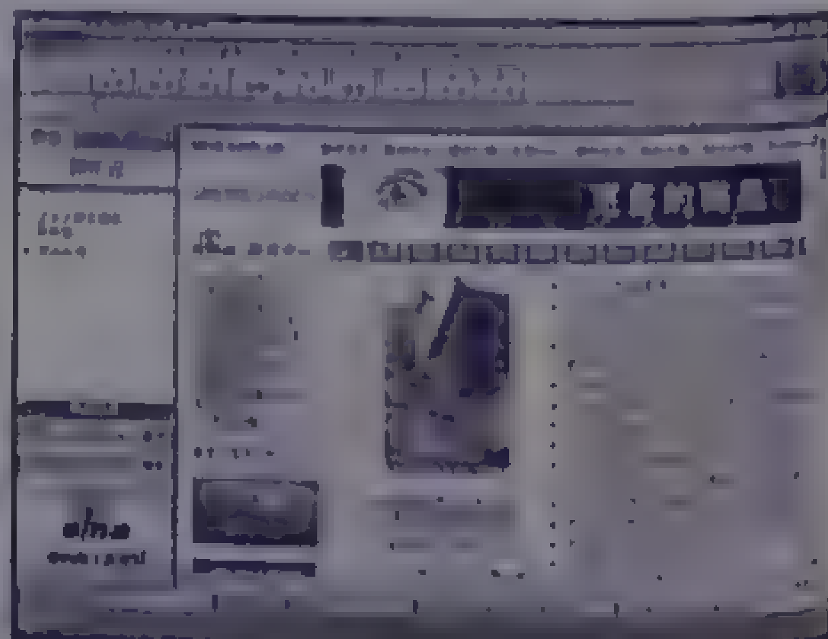
网络神舟是这个集成软件包的重要组成部分，这是一个多种网络功能的整合，为用户提供了全套的上网装备。它集多功能浏览器、智能拨号管理、中文网址、新浪 FTP、新浪邮件及新浪寻呼于一体。如果真如宣传所言，这多项功能使它理所当然的会成为网民网上冲浪的最佳选择。

上网速度是每个网民都关心的首要问题。那么用"新浪网 2000"上网，速度是否会受到影响呢？答案是否定的。当我用右键双击小人，并选择去新浪网首页链接时，这时只要网络神舟在运行，一切都在弹指间便可以完成。当然这一切操作都可以基于网络神舟直接进行

形式上再花哨，但始终不是用户最根本的需求，功能齐全、操作简便才是真正的优势，才能真正吸引用户。在对形式上的"新浪 2000"进行把玩之后，我开始试着运行它其他几大功能。

[各项功能]

最先测试的是网络神舟中的多功能浏览器。以前上网，我最喜欢做的事情就是不管三七二十一，先打开一大堆窗口再说。我始终认为只有这样才能真正体会海阔天空的滋味。然而这样多窗口进行，结果是往往使不争气的机器慢如蜗牛。而我在"网络神舟"中进行类似操作，感觉则爽快得多。经过使用，我发现在网络神舟上进行这种操作，它的最大的特点也是优点，就是用户在尽情开放多个网页时，这些多出来的窗口不会占用有限的系统任务条空间，更不会挤作一团

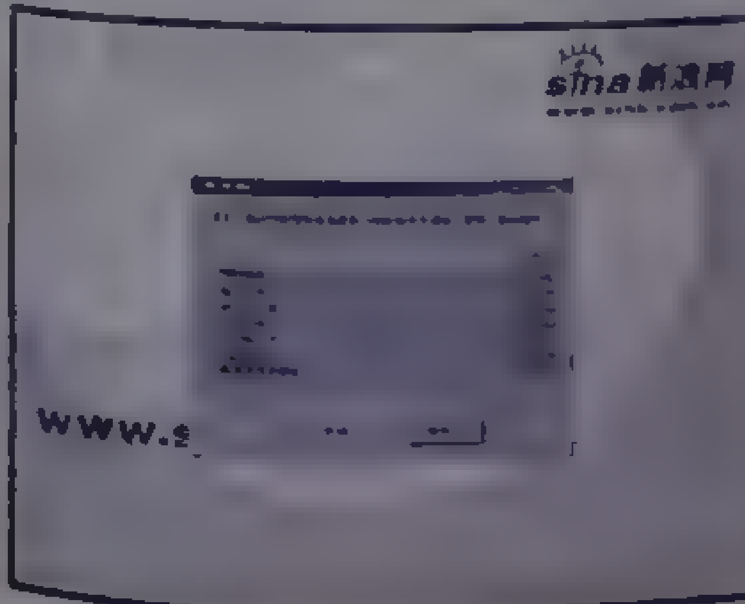


上网冲浪，我虽然不存在英文语言上的问题，但罗里罗嗦、希奇古怪的英文网址也是时常让我头痛的事。有时遇到精彩的网站，我不得不专门备一个本子记下　因此对大多数英文水平不高的人来说，语言关始终都是他们上网的一大障碍。比如我知道《人民日报》、知道中央电视台，但我不知道它们的网址，我总是记不住。据介绍，网络神舟中的中文网址收集了 3 万条经过精心挑选，逐条检测的中文网址。只要用户会输入中文，中文网址的功能会将用户直接带到需要的页面，找到所需资料

如果没有查询到你的站点，"网络神舟"会自动进行匹配，或者打开新浪搜索查找。于是我试着键入了"人民"两个字，几乎是马上，在旁边出现了带有"人民"两个字的网站名称，其中就有《人民日报》的网站，进行链接，很方便地我就已经站到了《人民日报》网络版的首页上了。

"新浪网 2000"的 FTP 功能更让我欣喜若狂。平时上网总是免不了要下载各种各样的资料软件，一般我都是利用诸如"网络蚂蚁"之类的工具下载，但前提是要在网络中搜索，找来找去。而现在我眼前的新浪 FTP，可以建立多个 FTP 站点信息，支持匿名访问和口令登录。连接到 FTP 站点后，我可以很方便地在两个窗口中拖拽文件进行上传或下载，也可以管理远端 FTP 站点的文件夹。它支持断点续传，所以我不用担心网络堵塞或出现故障。更重要的是，它比起其他的下载工具来说，速度快得多了。

新浪邮件的服务功能更是方便得没得说了，据说网络神舟特别提供的新浪邮件客户端，使用户完全可以不用再登录到网上新浪邮件页，就可收发邮件。它自动检测新邮件信息，接收的所有邮件都保存在本地硬盘，邮箱容量不再受限制，而且收信速度提高数倍。是真是假，试一试就知道了。在使用过程中，我还发现新浪邮件界面悦目，操作也非常简便，可以快捷地发送邮件。并且在接收邮件时可以多重过滤垃圾邮件，对指定邮件进行定向邮件夹接收。我也试着在[设置区]的[个人喜好设置]中设置窗口显示的不同方式，当真可以做到一切随我心所欲。新浪邮件提供灵活的地址修改功能。你还可以建立地址薄信息，并可从网上更新地址薄信息。



"新浪寻呼"地位之所以突出，是因为它是一种实现了客户端聊天的软件，意义在于使网上聊天真正成为面对面的交流。据说如果电脑上配备了声卡、喇叭、麦克风、摄像头等工具，就可以真正实现听得到、看得见的聊天。可惜我的硬件条件没有具备。所以这项功能没能真正好好尝试。不过单看它们的介绍，就足以让人垂涎欲滴了。

"新浪点点通"是我一直以来都在用的软件，这次赶上了升级。经过长期使用，我个人觉得它的优点在于当用户忙于工作而无暇冲浪时，一个小巧、精致、纤细、可以横向伸缩的窗口会自动把各类信息送到用户面前，所有信息循环滚动，自动更新。遇到感兴趣的新闻，不妨停下工作，稍作休息，双击标题便打开浏览器查看详细内容。而且它还可以灵活地定制新闻种类，并时刻检测用户邮箱中的新邮件。

我最后才去看了看多媒体教程，这主要为初次接触网络的用户准备。用户完全不用因为是网络新手而对网络望而生畏。多媒体教程会让用户在很短的时间里成长为高级网虫。它对互联网基础知识，包括 INTERNET 的来历、发展以及现状，各种 IT 行业内的常用术语等也都有介绍。清晰的图文教学非常易于接受，适合各个层次的网民学习。轻松的音乐旋律令人感到无比愉悦，大大增加了人们的学习兴趣，有效提高了人们的学习效率。加之丰富的网络词汇，深入浅出的讲解，大量经验和技巧的生动演示，把栩栩如生的互联网世界展现于用户的眼前。互联世界从此不再神秘。

英文输入法和利方词典进一步为英文水平不高的用户扫清语言障碍，并更进一步方便懂英文的用户。英文输入法是新浪推出的全新输入法，以正确输入英文单词为目的。它包括英英输入法和中英输入法，你可以通过中文或者英文输入英文单词，点击输入条上的［搜索］按钮，还可以对输入条上的词语在新浪搜索中进行查找。利方词典是一个英汉／汉英的双向词典，词库各约有 8 万词条。你不仅可以进行中英文双向查询，还可以使用方便实用的双向光标字典。光标字典可以将光标所指向的文字即时动态翻译。效果不比《XX 词霸》差，但从价格上来说，值得多了。同是 28 块钱，我还可以买上其他那么多功能，真是何乐而不为呢？

2000 年新浪的几个大动作，为国内网站综合全面发展树立了良好的典范。"新浪网 2000"的推出便是一项。它表明 ICP 不再单纯只提供内容，而是开始涉足软件市场，依靠自身的网络内容，开发网络服务软件。"新浪网 2000"的发布，既是新浪网向软件进军的又一大步骤，又是对国内众多软件商提出的挑战。

本栏编辑／Chance

ISDN 使用入门

■文/王志军

在目前阶段，由于上网费用的不断调低，以ISDN(Integrated Services Digital Network)方式接入Internet是比较超值的。ISDN由两个B通道和一个D通道组成，每个B通道可以提供64K bps的语音或数据传输速率，因此当双B通道都打开时，可以用128K bps的速率上网，也可以在以64K速率上网的同时，用另一个通道打电话、发传真。它的下载速率，在使用1B通道的情况下可达到8KB/S(2B通道可达15KB/S)左右

使用 ISDN 的条件

首先，使用ISDN需要与专用数字线路连接；其次，要有网络终端NT1或NT1 PLUS；当然你还必须购买标准数字终端或者连接非标准数字终端的适配器(TA)。专用数字线路你可以到当地的电信局申请，或者请有关的电脑公司代办。安装方式分改装(将用户家中现有电话改为ISDN)、增装(在原有电话基础上增加安装)和新装3种。一般多采用改装方式，但这时你必须购买一个带有模拟设备接口的终端适配器TA以连接原来的模拟电话，否则必须购买昂贵的数字电话才能继续使用这条线路打电话。幸运的是，现在我们可以直接选择NT1 PLUS以省下这笔钱。NT1目前一般由电信局免费提供，有的地方要出一些设备租用费。笔者现在用的是上海市电话局通信设备厂的MJK04 NT1 PLUS A1智能网络终端，仅支付300元的设备租用费。

标准数字终端TA的另一个通俗名称叫"适配器"，能够将传统数据接口如V.24和ISDN数字线路相连接，是非ISDN设备与ISDN接通的外部设备。外置的适配器TA可以直接接普通电话、电脑、传真机、打印机和MODEM等，实现高速上网与打电话同时进行。它的缺点是价格比较昂贵，和电脑连接时受串口115K bps速率影响，无法充分发挥双B的128K优势。

另一种选择是购买内置适配器即常见的ISDN PC卡(一般是ISA卡或PCI卡)，价格比较便宜。许多朋友选择内置ISDN PC卡与带有模拟口的NT1 PLUS配合使用是非常理想的组合。我使用的是上海晟兴科技的SR-USB-S外置TA，价格不过500元，同时具有仿真G3传真机的增强功能。所提供的CAPI平台可支持一切基于CAPI的语音通话和数据传输等应用软件。

正确安装 ISDN 设备

一般来说，ISDN数据线是由电信局或数据公司负责上门安装，NT1也由他们提供，不过剩下来的事就要靠自己完成了。首先购买好有关设备，如外置TA或内置ISDN PC卡(此处以SR-USB-S适配器为例)。将ISDN适配器通过专用数据线连接到计算机(一般是串口，SR-USB-S是连到USB接口)。用附件中的RJ45电缆线连接ISDN-USB适配器的S/T接口至NT1或NT1 Plus的S/T 接口(或具有S/T接口的任何ISDN网络终端设备)。这时适配器前面板上的指示灯闪亮，同时电脑屏幕会出现发现新硬件的一个对话框(由于是USB设备，可直接连接，不必重新启动进行；如果是非PNP的设备，需要手动添加新硬件)

插入ISDN-USB驱动程序光盘进行安装，结束后从列表选择[EURO-ISDN(DSS1)](绝大部分TA或内置卡都选此项)。在[Phone Number(MSN)]下的空框中填入您自己本端的ISDN电话号码，例如：0520-8258066。点击[下一步]，下一个同样的对话框中可不用填写电话号码，点击[下一步]后[完成]。

在接下来的安装过程中，需要您插入Windows98光盘复制链接库文件，按照提示进行。最后显示安装完成，重启动后就行了。

测试 ISDN 适配器是否安装成功

系统重新启动完毕，ISDN适配器前面板上的指示灯常亮。在您桌面上生成一个新程序项[Sunrise ISDN Utilities]。双击此图标进行有关测试和设置。双击[Loop Back]，此时应确定您的ISDN线路已经正确连接，在[Phone Number]框中填入您本端电话号码，点击[Start Test]。若运行正常，ISDN适配器前面板上的S/T指示灯常亮，B1和B2指示灯在测试时常亮，对话框下面的方框中将会显示"The ISDN test has completed successfully"，这表示安装成功。此时CAPI Tray程序激活后会屏幕右下角生成两个红色小圆球，用于指示两个B通道使用状况；使用时将显示绿色，否则是红色。

如何实现 128K 上网

右击选择所建立的拨号连接，如163或169，从弹出的菜单中选择[属性]，在出现多分栏中选择[多重连接]标签。选择[使用附加设备]，点击[添加]，从设备栏中选择另一个设备如"Sunrise ISDN Line 2"，点击[确定]后退出。

运行设置好的拨号连接，输入用户名和密码，点击[连接]，成功登录后会在屏幕右下角显示连接状态图标。右击该图标，在出现的菜单中选择[状态]。点击[详细资料]，可以看到此时的连接速度是64000bps或128000bps，可通过点击[暂停]/[恢复]两个按钮在64K和128K速率间切换。

有些朋友的外置TA上网速率和下载速度不是十分令人满意，发现在即使用ISDN绑定两个B通道也只能达到115K bps的最大数据吞吐率。这主要是由于外置TA大多与电脑串口相连，而几乎现在所有电脑串口都使用6550UART芯片，它的最大数据吞吐率是115K bps，所以串口最大数据吞吐率成了传输瓶颈，鉴于外置TA的这一缺陷，你只能考虑选择USB TA、德国TELES的并口外置TA或者内置ISDN卡来得到128K速率。

各位如有问题，欢迎来信讨论，笔者的E-mail是wzj9999@990.net

WEB 入门

熟悉基本的 HTML 语言

■文/张鸣

记得本人刚开始学习编写网页时，曾向一位WEB高手请教如何用(FrontPage 98)来制作出绚丽多姿的个人网页，他告诉我，制作网页时他不用任何网页编写软件，而是靠"手写"编辑。当时我一下子愣住了，"What?！手写网页！Oh，My God！简直是高手中的高手呀！"从此他在我心目中的地位犹如伟人般高大……然而时至今日，当初的冲动和崇拜早已不复存在——因为我也能"手写"网页了，而且编写出的WEB还要胜他一筹(自我感觉：-)。初初开始接触网页的你也许会问，到底怎样做才可以到达如此"境界"(笑)呢?其实很简单，你首先需要了解基本的HTML语言。

HTML是由WEB发明者之一、Tim Berners·Lee和同事Daniel W·Connolly于1990年创立的一种标记式语言。它是标准通用化标记语言SGML的应用。用它的语法规则建立的文档可以运行在不同操作系统的平台上。因此HTML文档属于纯文本文件(它可以用任意文本编写器书写)。现在有很多网迷称HTML为程序语言，把写HTML文档误解为编程，这显然是走进了一个误区。

在明白了HTML的定义后，接下来我们便了解这种语言的形式。由于篇幅有限，本文不可能把HTML语言的属性一一讲解。笔者只是选了一些比较重要而又经常广泛使用的元素进行说明。在进入正题前，我们先来看看下面这张网页源代码。这是笔者个人主页的源代码，本文将围绕着此代码进行讲解。

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=gb2312">
<title>意境</title>
</head>
<body>
<table border="0" width="100%" cellpadding="0">
  <tr>
    <td width="100%"><p align="center"><font face="[illegible]" size="6" color="#FF00FF"><strong>欢迎进入华人[illegible]</strong></font></td>
  </tr>
</table>
[illegible] cellpadding="0">
  <tr>
    <td width="100%"><table border="0" width="100%" cellspacing="0" cellpadding="0">
      <tr>
        <td width="10%" valign="top" align="center"> [illegible]
        <td width="80%" valign="top"><table border="0" width="100%" cellspacing="0" cellpadding="0">
          <tr>
            <td width="17%"></td>
            <td width="17%">
<a href="http://202.103.176.80/g/speaker/cool.htm">
<img src="http://202.103.176.80/g/speaker/huaren/myp[illegible]" alt="[illegible]" border="0" width="180" height="90"></a></td>
            <td width="17%"></td>
          </tr>
          <tr>
            <td width="17%"></td>
            <td width="17%"></td>
            <td width="17%"></td>
          </tr>
          <tr>
            <td width="17%">
<img src="http://202.103.176.80/g/speaker/huaren/myp[illegible]2.gif" alt="个人作品网站进入口" width="180" height="90"></td>
            <td width="17%"></td>
            <td width="17%"><a href="http://202.103.176.80/g/speaker/doull.htm">
<img src="http://202.103.176.80/g/speaker/huaren/myp[illegible]4.gif" alt="[illegible]入口" border="0"></a></td>
          </tr>
          <tr>
            <td width="17%"></td>
            <td width="17%"><p></td>
            <td width="17%"></td>
          </tr>
          <tr>
            <td width="17%"></td>
            <td width="17%">
<img src="http://202.103.176.80/g/speaker/huaren/myp[illegible]3.gif" alt="[illegible]入口"></td>
            <td width="17%"></td>
          </tr>
        </table>
        </td>
        <td width="10%" valign="top" align="center"></td>
      </tr>
      <tr>
        <td width="10%"></td>
        <td width="80%"></td>
        <td width="10%"></td>
      </tr>
    </table>
    </td>
  </tr>
</table>

<p></p>

<table border="0" width="100%" cellpadding="0">
  <tr>
    <td width="100%"><table border="0" width="100%" cellpadding="0">
      <tr>
        <td width="100%"><p align="center"><strong><font face="隶书" color="#A6A6FF">二000年三月三十日制作完成</font></strong></td>
      </tr>
      <tr>
        <td width="100%"><p align="center"><font face="隶书" color="#A6A6FF"><strong>谢谢您的光临</strong></font></td>
      </tr>
      <tr>
        <td width="100%"><p align="center"><strong><font face="隶书" color="#A6A6FF">华人网站站长-张鸣</font></strong></td>
      </tr>
      <tr>
        <td width="100%"><strong><font face="隶书" color="#A6A6FF">
<marquee border="0" align="middle" scrolldelay="120">
若您需要帮助，请及时联系我，联系E-MAIL dibazh@online.sh.cn</marquee></font></strong></td>
      </tr>
    </table>
    </td>
  </tr>
</table>
</body>
</html>
```

看了这段代码后，您是否感到有些头晕?这么多英文，好复杂哦！没关系，初次接触都是这样。其实了解了结构，就知道它并不复杂，请听我慢慢道来。

<HTML> </HTML> 元素。它表示了这个文档为HTML文档，即我们所说的网页。

<HEAD> </HEAD> 元素。它是用来标明当前文档的若干信息。例如文档标题和文档所用的字符集等等。在上例中，<HEAD> </HEAD> 中插入的"TITLE"和"META"元素就分别给"HEAD"元素指明了题目——意境，以及所用的字符集——GB2312。

<TITLE> </TITLE> 和 <META> 元素。上面已经提到过这两个元素分别代表的含义。"TITLE"是给文档起个题目，"META"是说明HTML所使用的一些信息。(注意：此元素不要与"HEAD"混淆，"META"元素一般包括在"HEAD"元素中。)META不仅能指明文档所用的字符集，而且还能提供一些有趣的功能。例如自动跳转网页和网页出现方式(可以圆形打开网页、方形打开网页等)。

4个表格元素。它是HTML中最主要的元素。它能帮助您解决在排版上所遇到的众多问题，例如文字与图象对齐等。如果有人对您说：我在制作网页时从来不用表格元素。那么此人的网页多半称不上"精品"。

首先是 <table> </table>。这是定义表格的元素，也可以说是表

格的"身份证"[illegible]要想知道网页中总共有几张表格，[illegible]元素便可[illegible]上例来看，总共有5对 <table> </table>，[illegible]就有5张表格。另外此元素还附有一些属性，在此介绍几个[illegible]的

<table border=数字> 表示表格边框线的宽度；

<table border width=数字，height=数字> 指定整个表格的宽度及高度；

<table border cellspacing=数字> 表示两个单元格之间的距离；

<table border cellpadding=数字> 表示单元格的大小

上面的"数字"可用正整数表示，也可用百分数表示，它们的单位都是"象素"。另外，笔者在此推荐各位在编写网页时最好用正整数来表示，因为比较直观。用百分数来写，还需经过换算才能知道您表格或单元格的大小。

其次是 <tr> </tr>。这是用来定义表行的元素，即表格中"行"的"身份证"。在表格中有几对此元素，就表示当前表格有几行

再下来是 <td> </td>。关于此对元素的定义在很多书中的解释都很专业，对初识 HTML 语言的朋友来讲却往往很难理解。通过我自己的领悟，这里给它一个定义 <td> </td> 是表示一行中单元格的元素。同上原理，一行中有几对此元素，就有几个单元格

最后是 <th> </th>。它是用来定义表头，但此元素在今天已经不常用到了。因此笔者也不多作介绍。

说完了表格元素，再来看 。此元素规定了字符运用方式，它有3个属性：SIZE、COLOR 和 FACE。这分别代表了字符的字号，颜色及字体。例如上面的网页中这段代码

  欢迎进入华人网站

它表示了"欢迎进入华人网站"这8个文字，用"隶书、六号、粗体"（ 代表粗字体）。字体以紫红色在网页中显示出来。另外，[color="#FFOOFF" 代码中的"#"]这部分可以省略。

<img> 元素，它专门设置图片属性。我们以上例中的这段代码进行分析：

<img src="http://202.103.176.80/g/speaker/huaren/mypic1.gif" alt="共享程序网站进入口" border="0" width="180" height="90">

其中 <img src> 指明图片路径。在因特网上若要能正常显示您网页中所设置的图片，图片的路径必须正确。否则什么也呈现不了

<img alt> 表示在浏览器不能打开图片时显示的说明，这个说明可以是由您任意命名的，但最好能写些有意义的文字注解。如本人给此图片的说明是"共享程序网站进入口"，也就是说当点击此图片时，网页会自动连接到"共享程序网站"，同时打开此网站的首页。至于"border"、"width"和"height"这些属性很简单，即图片的边框线宽度、图片的宽度以及图片高度。它与表格的"border"、"width"和"height"属性定义差不多，只是前者针对图片，而后者针对表格。

<a href> 是[illegible]在"href"后面写下欲链接的网址，在 <a href> 与 之间[illegible]文字或插入图片，您的超连接就完成了，很容易吧！

<marquee> </marquee>，这是 HTML 语言的高级技术运用元素，[illegible]可以实现 WEB 中文字的[illegible]效果，让您的网页更具有动态魅力。这个元素支持以下几个属性：

"DIRECTION"是指定文字滚动方向，例如 <marquee direction=right> 就是指文字从左向右滚动。除了"right"，我们还可以用"left"（从右到左）"up"（自下往上）和"down"（由上朝下）来设定文字滚动方向。

"BEHAVIOR"是指定文字滚动方式。它有3个选择："SCROLL"、"SLIDE"和"ALTERNATE"。这3个对象分别代表了环绕滚动、滚动一次和来回滚动。其中环绕滚动（即"SCROLL"）是滚动方式（"BEHAVIOR"）的默认值。例如上例中的 [<marquee border="0" align="middle" scrolldelay="120"> 若您需要帮助，请及时找我，联系 E-MAIL：dibazh@online.sh.cn </marquee>] 的这段代码就指明了文字以默认值方式进行滚动

"LOOP"是指定文字滚动的循环次数，当[LOOP=-1]或[LOOP=INFINITE]时，则表明文字滚动是无限循环。

"SCROLLDELAY"是指文字滚动速度。它的单位是毫秒。看此代码 [<marquee border="0" align="middle" scrolldelay="120"> 若您需要帮助，请及时找我，联系 E-MAIL：dibazh@online.sh.cn </marquee>]，其中的"scrolldelay="120""表示文字滚动速度为120毫秒。

"ALIGN"。这是滚动文字对齐属性，也就是处于的位置。它有"TOP"（上对齐）、"MIDDLE"（居中对齐）和"BOTTOM"（下对齐）3个对象。上段代码中的[align="middle"]指定文字的位置是在中部。另外此元素不仅能够用在"MARQUEE"中而且在其他元素中也经常用到，例如"TABLE"和"TD"等。它们的用法与含义类同"MARQUEE"。

好了，HTML 的初手介绍到此就该告一段落。现在再回首看一下上文开始时的网页代码，您是否明白了不少（惨！又一位网页高手出现了，我的"饭碗"不保）！是啊！作为网页编写语言——HTML，它真的是非常容易，笔者只用了不长的时间便学会了使用它，对于聪明的读者来说肯定不在话下。

在写本文时，笔者一位朋友劝我不要写这篇文章。因为如今有很多网页编排软件，如《FrontPage 98》、《Dream Weaver 3》等，它们都能自动生成网页，为何还研究 HTML 呢？这位朋友的话初听起来不无道理，然而仔细想想便感到他的话缺乏"品味"。其实 HTML 语言是所有网页的基础，对于一个想成为 WEB 高手的您来讲，学习 HTML 是必不可少的。就象今天我们虽有计算器，但在学数学时仍须从"1+1=2"开始，这就是基本功。要知道"没有基础的宫殿，再豪华也会倒塌"。

最后祝愿您都能成为 WEB 高手！若有问题请 E-Mail 本人：dibazh@online.sh.cn。

做好优化 感受冲浪乐趣（上）

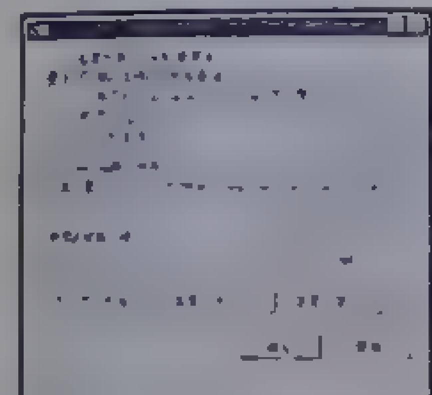
■文/李红

浏览器设置的优化

[加大浏览器的 Cache]

浏览时，浏览器会把网页"拉"到本地机浏览器的 Cache 中，再次在看它们就不必从网上下载，而从 Cache 中调出，这样可快速显示曾"看"过的网页，加快浏览速度。增大 Cache 以保存更多的网页，可以使您脱机浏览更多访问过的网页，节省在线时间。

IE Cache 的默认位置是 [c:\windows\Temporary Internet Files]文件夹，可在 IE 中调节缓存的大小和位置。启动 IE，选择 [工具]/[Internet 选项]/[设置]，系统会出现设置窗口，中间有个滑动条，通过它可调节缓存大小；[移动文件夹]可改变存放 Cache 的目录。全部设好后，点击[确定]。（图-1）

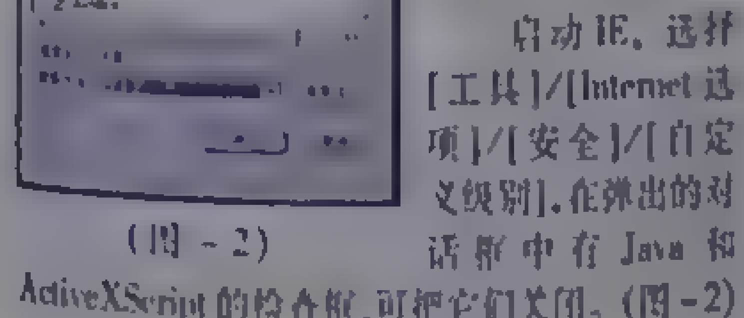


（图-1）

[关闭 Java 和 Java Script]

Java 和 Java Script 是动态运行的一些子程序，一般用于动画。这些程序的运行会影响下载速度。除非特别需要，您可以关闭他们。需要注意的是，这可能丢失相关的有用信息

启动 IE，选择 [工具]/[Internet 选项]/[安全]/[自定义级别]，在弹出的对话框中有 Java 和 ActiveXScript 的检查框，可把它们关闭。（图-2）

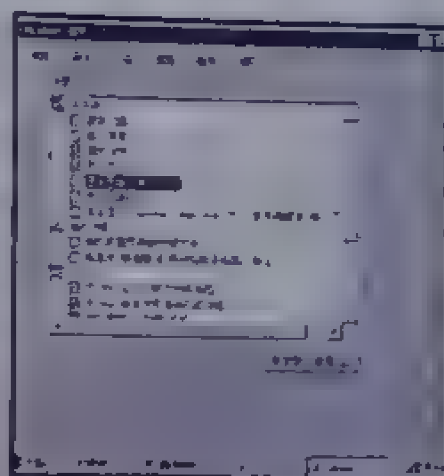


（图-2）

[关闭图像自动下载功能]

Internet 图像数据量比较大，影响网页下载速度，而多数情况下我们主要浏览文字信息。因此在可以关闭图像自动下载功能，仅下载文本，这样能显著提高网页浏览速度。设置关闭后，会在原本应看到图像的地方看到一个带有小图标的空白框，它提示图像所在位置和占用面积

启动 IE，选择 [工具]/[Internet 选项]/[高级]，其中有[多媒体]部分，有几个检查框可以分别开关图像、声音和视频。您可根据需要开关图像检查框。图像关掉之后，双击代表图像的图标可以看到具体内容。（图-3）



（图-3）

浏览器使用技巧

[善用后退、前进按钮]

填写表单或在论坛发表文章，用这两个按钮可帮您快速修改、重复发送，节约在线时间。IE 的前进、后退按钮只能访问前后页。而 NC 的前进、后退功能要强大些：在 NC 中按 [Back] 按钮，弹出下拉菜单，在其中选取所要的页面。前进时也用同样方法快速到达您需要的页面。

[善用刷新]

打开网页如不能正常显示或者您想得到最近更新的网页内容，可以使用浏览器工具栏的刷新按钮。

[善用右键，简单快捷]

浏览器定义了许多右键功能，善用右键会得到意想不到的方便和快捷，详细情况可参见浏览器帮助菜单

[及时中断、重新连接]

由于网络阻塞，浏览某些页面会特别慢，当您访问热门站点时，情况更突出。简单的办法是按下浏览器工具栏的[STOP/停止]按钮，中止下载，但可以显示已接收到的信息。

[简化键盘输入]

当您要键入网址（如 www.yahoo.com）时，只要输入关键部分（如 yahoo）、然后按 [Ctrl]+[Enter]，浏览器就会自动添加其他部分；对于已访问过的网址，只要输入一两个开头字母，浏览器就会弹出下拉列表，可以从中选择一个。

[善用"整理收藏夹"]

随着上网时间的推移，您的收藏夹会越来越大，整理很有必要。在上网时根据需要和爱好，分别将网页添加到 [收藏夹] 相应目录，并通过 [管理预定内容] 在需要时对 Cache 中网页进行更新，便于您脱机浏览网页。

[离线浏览网页]

断线后，通过读取本地机浏览器的 Cache 离线浏览，是一种省钱的变通方法。浏览器主目录栏的 [文件] 中选 [脱机工作]。此时浏览器将不理会是否处于连线状态，而直接到硬盘 Cache 中读取文件。在离线浏览时，如果网页上某链接标记并不存在于 Cache 中，则鼠标旁会出现一个类似禁止通行的小图标，以便识别。若仍然选取该链接，系统会问你是否要建立连接以取得网页或是仍保持离线。

建议您在线时，走马观花似地浏览各个网页，然后断线，在浏览器中按如上所述脱机浏览、仔细阅读。

[多开窗口、并行浏览]

同时打开几个窗口进行浏览。这并不加快连接速度，但浏览当前网页时、可以后台下载其他网页。一般打开两到三个窗口比较合适，过多的窗口反而降低上网速度。

打开新窗口最快的方法是用 [Ctrl]+[N] 组合键，还可以右击要访问的链接，选择 [新窗口中打开]。

[备份浏览信息]

网上冲浪看到精彩的网页而又不愿在线阅读，可保存该网页，离线时用浏览器调出来仔细阅读。浏览器 Cache 备份方法有两种：手工备份法用 RAR 等压缩软件将 [\Windows\Temporary Internet Files] 目录内容全部打包压缩。恢复时要在纯 DOS 模式用 RAR 解压到相同目录。这时系统提示是否替换原有文件 desktop.ini 和 index.dat，选择替换。

或者用"Cache for IE/NC"软件备份：启动 Cache for IE/NC，选择 [File]/[Export]，然后导出到新建包或已存在的 Cache 包中；恢复时选择 [File]/[Import]，然后选择导入。该软件有支持 IE 和 NC 两种版本，下载地址 http://www.mwso.com。

IE 5.0 收藏夹的备份和恢复方法：启动 IE，选择 [文件]/[导入和导出]，然后依提示进行。

（未完待续）

● 品网月荐

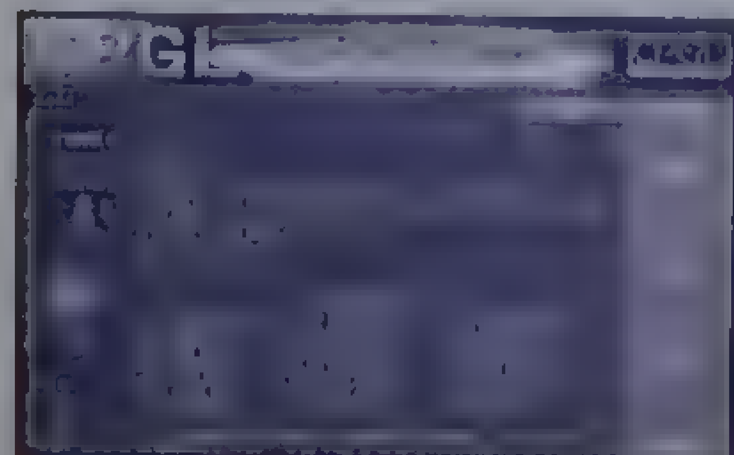
团结就是力量——游戏联盟网站

■ 文/AWEI

个人主页的制作通常缘自个人的兴趣，但长期更新维护所需的精力与财力往往却不是个人能承受的。相当数量的个人主页在诞生后的3个月到1年内就从网络上默默消失了；但也有许多个人主页的站长们，为了共同的兴趣爱好走到了一起。网站联盟作为个人主页延续生命力和成长壮大的一种方式，已逐渐成为网络上的流行风景。网站联盟的形式有多种，很多个人主页在结盟或加入商业网站后改变了最初的性质，还有些网站联盟或合作小组在后期发生龃龉导致分道扬镳，这些都不是本文讨论的内容了。

■ 中国职业玩家联盟

http://www.cpgl.net/

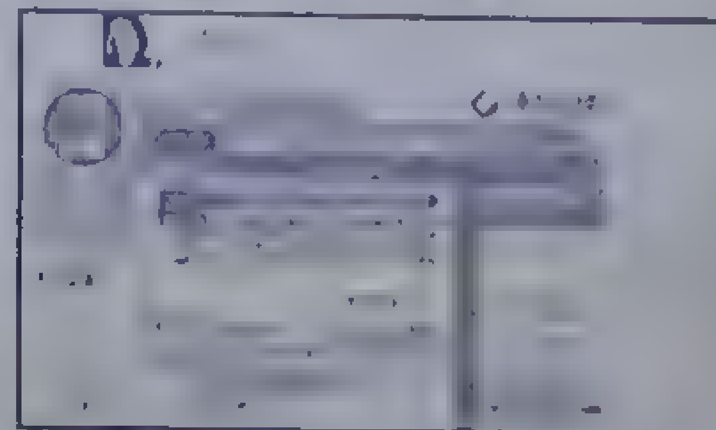


CPGL是Chinese Professional Gamer League的缩写，这与国外的CPL(Cyberathlete Professional League)有所不同。此站主要由雷神社区(《QUAKE Ⅲ》)、星际社区(《星际争霸》)和中国三角洲联盟(《三角洲特种部队》)3部分组成，汇集了国内众多战队，据称是国内唯一得到国际承认的职业玩家联盟机构。此站选拔的"中国星际国家队"在今年6月11日至12日展开的9局5胜制比赛中，以6:0完胜"德国国家队"。据悉在今年下半年，该星际战队还将与国外职业玩家机构进行更深入的一系列交流比赛。

应该说这是目前国内最具专业精神的游戏站点了，看E文不头痛的玩家不妨与http://www.thecpl.com/对比一下。

■ 中国游戏联盟

http://www.cgl.com.cn/



成员有"无名创作室"、"竹强的游戏世界"、"G小组游戏世界"、"三栖人的世界"、"游民新村"和"游戏克星"等40余个个人游戏站点。以电脑游戏、电视游戏和模拟器3部分为联盟的主题，虽然加盟站点众多，但此站的网页组织维护稍嫌混乱。目前正处于改版阶段，相信再次展现于网友面前时，必会另有一番洞天

■ 中国游戏互联网

http://www.cgol.net/

由"帝国时代中文站"、"星际争霸高手论战"、"星际争霸中文网"、"三角洲特种部队"、"英雄世界"、"暗黑中文网"、"永远的光荣"、"FIFA联盟"和"古墓之旅"等几家子站构成，每家都是以热门的流行游戏做主题。各自的内容均颇为丰富，整体感觉有强强联手的风范

■ 模拟星系联盟

http://eul.yeah.net

由20余个同类站点加盟组成，内容以模拟器新闻、大量ROM下载和电子游戏攻略等为主。联盟成员站长们的"头衔"颇为有趣，如站长、分站长、部长等

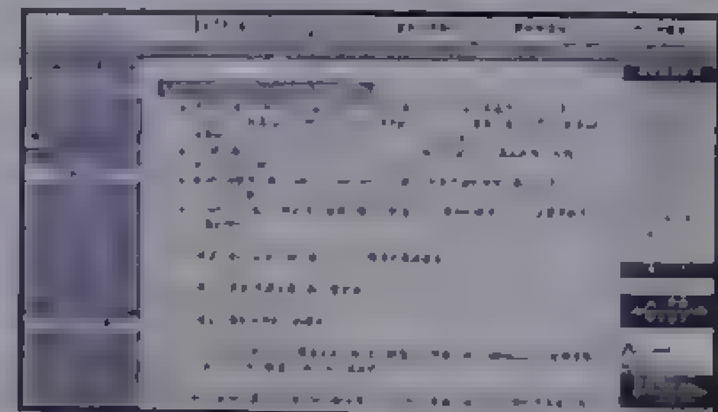


等，计有20余名"站魂"以上"干部"。与繁琐的机构设置相比，网站栏目也相当紧凑。浏览在网需要您有相当的耐心——好在以国内的网络状况而言，该站点的访问速度还算蛮理想

■ 爱我中华模拟器联盟

http://emu.softhouse.com.cn/

这个站点的名称有些古怪，具体的联盟成员也很难在页面查到。站点更新

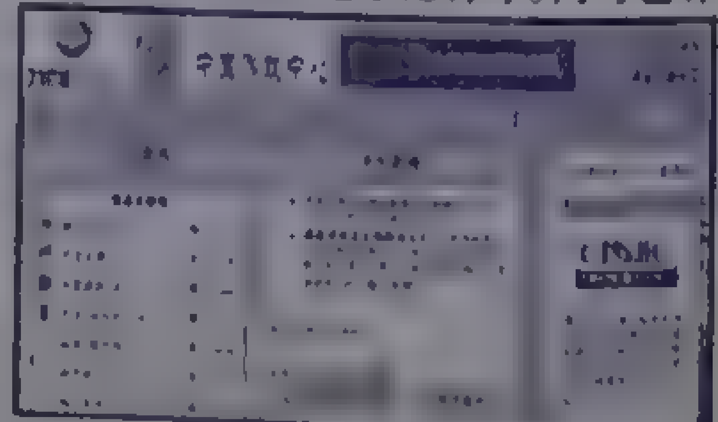


比较及时，但网页内容虽然丰富，惜乎布局和配色都略显凌乱，似乎表明了站长的力不从心

■ 中国游戏中心

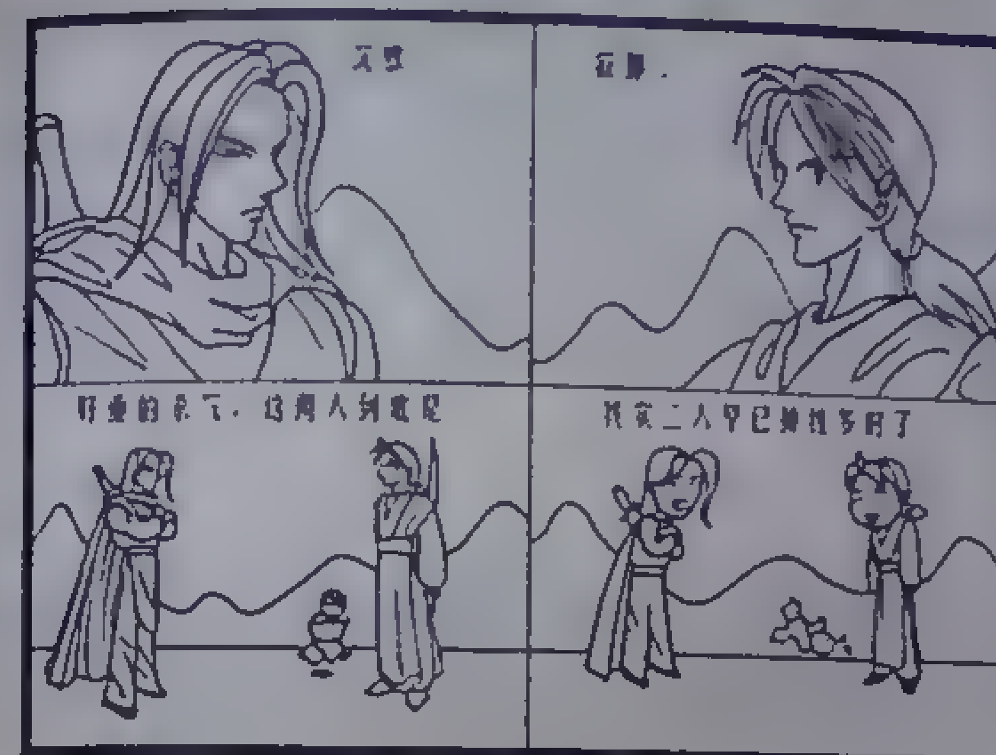
http://www.chinagames.net/

这是由深圳市数据局主办的游戏站点，内容堪称包罗万象。网上在线游戏部分包含多种棋牌、电子宠物等。同时也有



《星际争霸》、《雷神之锤》、《网络创世纪》，还有《笑傲江湖》(MUD)以及JAVA和FLASH游戏。除了常见的游戏新闻、攻略秘技、下载、论坛等内容外，另有"游戏周边下载中心"、"追踪一族"、"FIFA游戏基地"、"DIABLO Ⅱ装备库"、"中国三角洲联盟"等8个加盟专题站，整体感觉不错。

江湖爆笑漫画



对峙



东方不败他老人家的不败之谜！

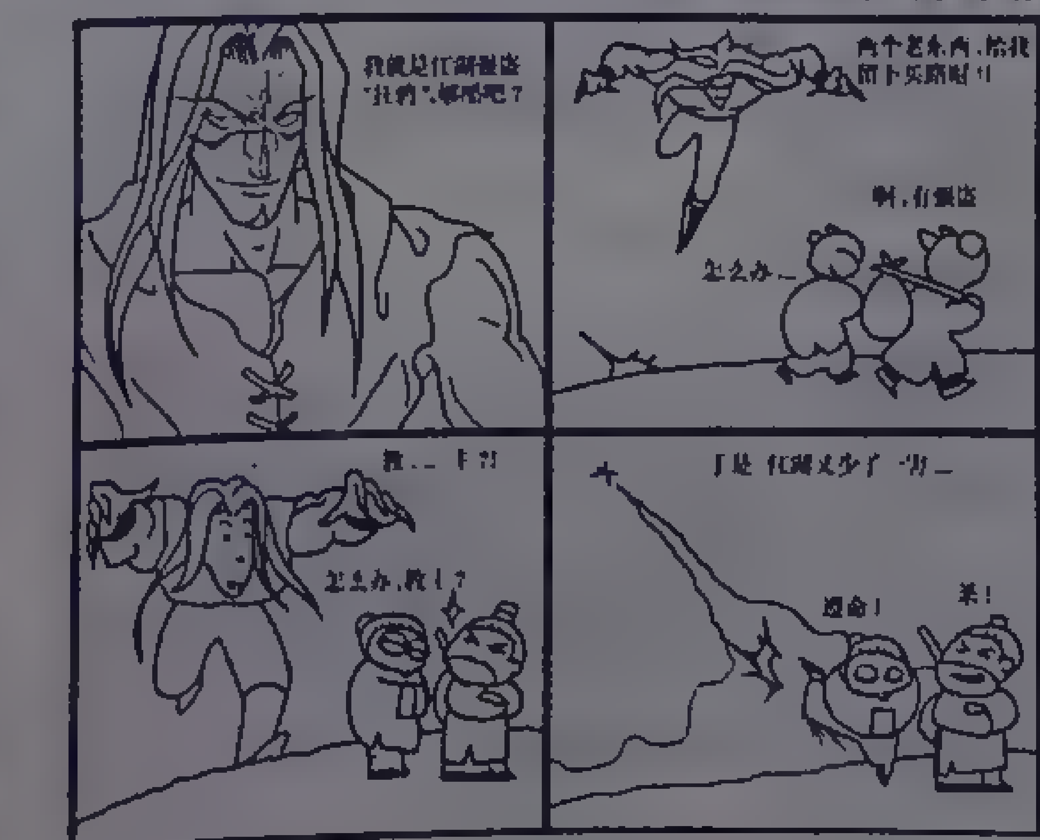


日月95之数



小白衣飘飘的年代

江湖强盗狂聘之路



少林少林阳光明媚出游记



笑傲江湖演义(十三) www.xajh.com

★ 请注意：本游戏内容不涉及政治、文化、宗教、教育等严肃问题，请以玩游戏的娱乐心态看待本游戏

★ 另外，本站点拒绝中小学生访问



刀头血，唯尊梦

——古墓实非幽居地，唯尊一族闹江湖(上)

[阴云笼罩]

峨嵋金顶

夜，月圆之夜

木叶瑟瑟，萧瑟的夜风穿过树叶，就象有人在轻轻地走动。峨嵋金顶上并没有其他人，甚至连飞鸟都飞得一只不见，难道它们已经预感到危险了吗?

一个穿着黑色衣衫的年轻人独立风中，看起来就象是个出来行猎的贵公子，他就是大理段氏的笨笨。他的脸色看起来谨慎而犀利，难道他听见了什么?

就在这个时候一个人影终于从黑暗中走了出来，他发出的声音绝对不会比一只松鼠大。

黑暗中走出的这个人，一身白衣，如雪一般的白，背后背着一柄乌鞘长剑。

是他?

古墓派唯尊野马。

"准备好了吗?"

"可以开始了。"

笨笨的身体就在一刹那箭一般地冲了出去，冲到了唯尊野马的左边。他的身法并不好看，但是非常的有效。
唯尊野马显然没有料到笨笨的身法如此之快，拔剑的时候已经迟了一刹那。

高手较量电光火石，生死就将殊途。

笨笨已经发出了致命的一击

六脉神剑!!!!!!!!

[illegible]致命的一击并没有击倒对方

笨笨看见了刀光一闪，带着某种奇妙而诡异的弧度划出，就象倒映在水中的月光被微风吹动的涟漪

没有人能[illegible]这一剑的变化，就象没有人能知道每一次微风吹过月影会有什么样变化一样

唯尊野马使出了玉女心经!!!!!!!!!，笨笨一招六脉神剑抵挡，[illegible]闪过，一串血珠象一条珠链般斜斜地抛了出去，带着[illegible]

笨笨倒了下去

[illegible]……

[illegible]入笨笨体内，笨笨缓缓地睁开眼睛，看见了武当派孤魂关切的眼神

……

可是一切并没有结束，噩梦才是刚刚开始

类似刚才的一幕在江湖各处上演着。

东瀛浪人人侵，随处出没，但江湖上各个门派间的撕杀并没有因此而停止。每一刻都有带血的鹦鹉报告着侠客的死亡。

日月神教救世仁被古墓派唯尊野马打成网络废人!

青龙会小萧剑被古墓派唯尊红魔打成网络废人!

天山派天狼被古墓派唯尊惊魂打成网络废人!

大理段氏石破天被古墓派唯尊红魔打成网络废人!

大理段氏剑天仇被古墓派唯尊红魔打成网络废人!

桃花岛天残被古墓派唯尊冷血打成重伤!

唯尊红魔将铁手铁打伤!

唯尊红魔将郭大路打死!

唯尊红魔将杨过打死!

最近江湖上的血案好象一直和唯尊两个字联系在一起。风中都好象漂浮着血腥的气味，整个江湖笼罩在一层挥不去的阴影中

[红魔现身]

据江湖中消息灵通人士的了解，唯尊是乱世之中崛起一族，因其都以唯尊为姓氏行走江湖，被人称为唯尊一族。此族大约有二十人左右，同气连枝，相互照应一时间壮大起来
主要成员唯尊红魔、唯尊野马、唯尊冷血、唯尊龙日，他们在江湖上大肆杀戮，使唯尊二字令人胆战心惊。

唯尊红魔似乎是这个组织的头脑人物

有关他的资料大致是这样的。

家世：古墓派

性别：男

年龄：不详

武功：怀有古墓派绝世内功玉女心经，观察力极强，反应极快，在危险的环境中善于生存。武功高强，出手一击，极少失误。

[illegible]是什么大奸大恶之徒，至少他在抗日方面[illegible]，杀死了不少浪人。虽然他杀死浪人的动机[illegible]为了得到更多的内力，唯尊一族在江湖上的迅速窜红[illegible]，这似乎是一个很不经意的计划，却给他带来了意想不到的声誉，使他在古墓派中地位日益高了起来。由于身手在江湖上已然不凡，乘坐乐斗鸟已经成了他的习惯。乘坐乐斗鸟追杀敌人，在他看来是一件十分令人愉悦的事情，也正符合他一向讲效率的原则。

唯尊红魔来到了通吃岛。他只是从这里路过。刚从乐斗鸟的身上下来，他已经感到了杀机。

埋伏在这里的杀机。

青龙会小萧剑!

制敌在于先机，唯尊红魔绝对不会忘记这一点。不等对手反应过来，唯尊红魔已经发向朝小萧剑发了一招玉女心经!
小萧剑没有想到唯尊红魔内功心法已经练到了绝非第三人能想象的地步，还没有来得及抵挡，身体又挨了一掌。一口鲜血喷出倒了下去。

唯尊红魔没有回身，但他已经感觉到危险不但没有过去，而是正在步步逼近。果然大理段氏段俊杰和日月神教的玉凤儿一起冲了过来

玉凤儿一声喝叱，双掌一推"吸星大法!"

唯尊红魔感到自己被一股劲力吸住，内力滚滚而泄，无法遏止。只好硬下心来，使出玉女心经。

玉凤儿果然被震得后退两步。

唯尊红魔知道自己已受了内伤，眼见有了空隙，一个蜻蜓点水，纵身想逃。可是他忘记了还有一个人。

他就是段俊杰。

天空中一道寒光。
六脉神剑！！！

唯尊红魔知道在劫难逃了……

[[illegible]]

唯尊红魔并没有死!

唯尊冷血匆匆将他抬回了终南后山，说："老大，千万挺住，我这就为你传功疗伤。"

二人盘膝而坐，双掌相抵，唯尊冷血的内力源源不断传入了红魔的体内。受到重创后的唯尊红魔终于缓过了一口气，睁开双眼!

"老大，怎么回事?"

唯尊红魔恨恨道："真是阴沟里翻船，中了埋伏，差点要了我的老命，我唯尊红魔不会放过他们的！"继而叹了一口气道："我预感唯尊一族树敌太多，恐怕还会有事情发生。"
唯尊红魔说对了，他们的行径果然惹恼了一些人。

第一个被惹恼的就是名捕门的风儿。

百花谷

山坡上百花盛开，宛如画中。

画中一妙龄女子，美艳不可方物，她宽大的袖袍，飘逸、柔软、华美，袖口绣着金边，在阳光下泛着金光。袖中的一双玉手，纤纤似白玉，但就是这双手将自然功练得出神入化。
她就是风儿，如风一般琢磨不定。但她的敌人，都知道她如寒风般无情。

唯尊一族已经列入了她的追杀计划。

消息传来，唯尊圣手正在天机石府。
天机石府。

唯尊圣手却不在。

黑暗中，却隐藏着杀机。

难道是个圈套!

虽然什么也看不见，她已经感觉到一种夺人魂魄的杀气。

她没有动。

忽然，两股力量袭击而来。

魔神一招吸星大法!!!!!!!!!攻来

笑里藏刀一招玉女心经!!!!!!攻来

风儿一声冷笑，"就凭你们也敢暗算本姑娘！"袖袍舞动，刹时间如狂风卷起，自然功!!!!!!!!! 袖口的金光照亮了天机石府。魔神和笑里藏刀的身影却如鬼魅般消失了。

风儿收了身行，哼了一声，难道他们要阻止我追捕唯尊一族? 可是阻止得了吗?

[illegible]

风儿终于发现了唯尊龙日的踪影。

唯尊龙日似乎预感到危险的降临，一路潜行，向野猪林狂奔。

野猪林

唯尊龙日扶着棵大树，一边张望着、一边喘着粗气，心想，"总算逃了……"

可就在这时，听见一声："哪里逃！"

不待他再逃，气浪已如排山倒海之势扑面袭来。
自然功！！！

唯尊龙日心头一寒，从头顶凉到了脚跟…………

风儿从宽大的袍袖里掏出了一个小的本子，在唯尊龙日的名字下面打了一个勾。和唯尊龙日的名字并排着的是唯尊野马和唯尊惊魂的名字。也许下面就是他们。

★ 游戏巫师热线 zhuchiren@ xajh.com

★ 其他精彩内容请浏览网页 http://www.xajh.com

★《笑傲江湖》最新消息：

北京地区玩家欢迎拨打 1608001 专用号码参加大型网络游戏《笑傲江湖》，同时尽情畅游其他网络天地。私宅用户信息费 30 元/月封顶，公费电话用户信息费 280元/ 月封顶（电话费另付）。

乐斗士咨询电话·010－64971912

日本KSS公司引人入胜的角色扮演游戏《龙机传承》第三部隆重登场！

龙机传承3

～黄昏使者～

龙机始动，三度传承！

新的传奇将在你的手中诞生……

零售价 35元

北京腾图电子出版社出版

经典游戏 超值价格 不容错过

上帝也疯狂 中文版 38元

一款充满神的力量的3D即时战略游戏

一部纯3D的即时战略游戏……画面效果极其绚丽逼真。完全将玩家带回到那上古时期神秘的世界中去，让你难以分别出什么是现实、什么是虚幻。

——《大众软件》

一部全新的三维即时战略类游戏……最大的特色就是逼真的三维人物和场景以及让你瞠目结舌的魔法……绝非一般的即时战略游戏所能及。

——《家用电脑与游戏机》

[illegible] 38元

历史悠久的赛车类经典之作

提供17条来自于真实世界的赛道和28辆令人爱不释手的跑车，包括奔驰如飞的运动型跑车和马力强劲的越野型跑车。经典的、现代的、随心所欲、任您挑选。专门为3D加速卡及Direct3D做了优化的引擎，无可匹敌的画面、险象环生的比赛环境和火爆音乐，令人热血沸腾、眼花缭乱。

摩托世界锦标赛 38元

EA SPORTS运动赛车类经典之作

绝对真实的摩托世界锦标赛、绝对酷极了的比赛，感受极限的挑战——是脱颖而出，还是铩羽而归？用心爱的3D加速卡让游戏世界中的一切：赛车、光影、天气和环境都呼之欲出！

FIFA足球经理 中文版 30元

EA SPORTS运动经营类经典之作
简体中文版国内精心汉化

亿万球迷情系绿茵，今日足坛任我叱咤。统领着你的球队，机智果敢、运筹帷幄，争战于足球强国的各大赛事，辉煌与荣誉尽情体验。

模拟城市3000 中文版 48元

做好准备，踏上一生的权力旅程！

独有的深邃内涵以及所能给予你的巨大成就感与满足。 ——《大众软件》

迄今为止最易上手的模拟建设游戏。

——《家用电脑与游戏机》

伟大的游戏，伟大的梦想……一款不容错过的经典大作。

——《北京青年—游戏周报》

半人马座 38元

年度"最佳策略"游戏(AIAS)

电脑游戏界的传奇设计大师、经典游戏《文明》的原创者——Sid Meier(席德.梅尔)推出的革命性战略游戏，拥有更吸引人、更丰富的游戏内容。多元化、开放的游戏特性，让玩家在未来的宇宙中探索、建设和征服。

[illegible] 38元

正义与力量的完美结合

同大多数优秀的动作类游戏一样，就算你是一个新手也不怕，简单而又功能全面的热键可以让你很容易就能上手。

——《家用电脑与游戏机》

操纵是比其它同类的游戏要轻松得多了，画面上也比许多类似的游戏华丽了许多……一个值得一试的好游戏！

——《电脑报》

无畏战车 38元

可选择第一或第三视角，以您习惯的方式展开战斗！

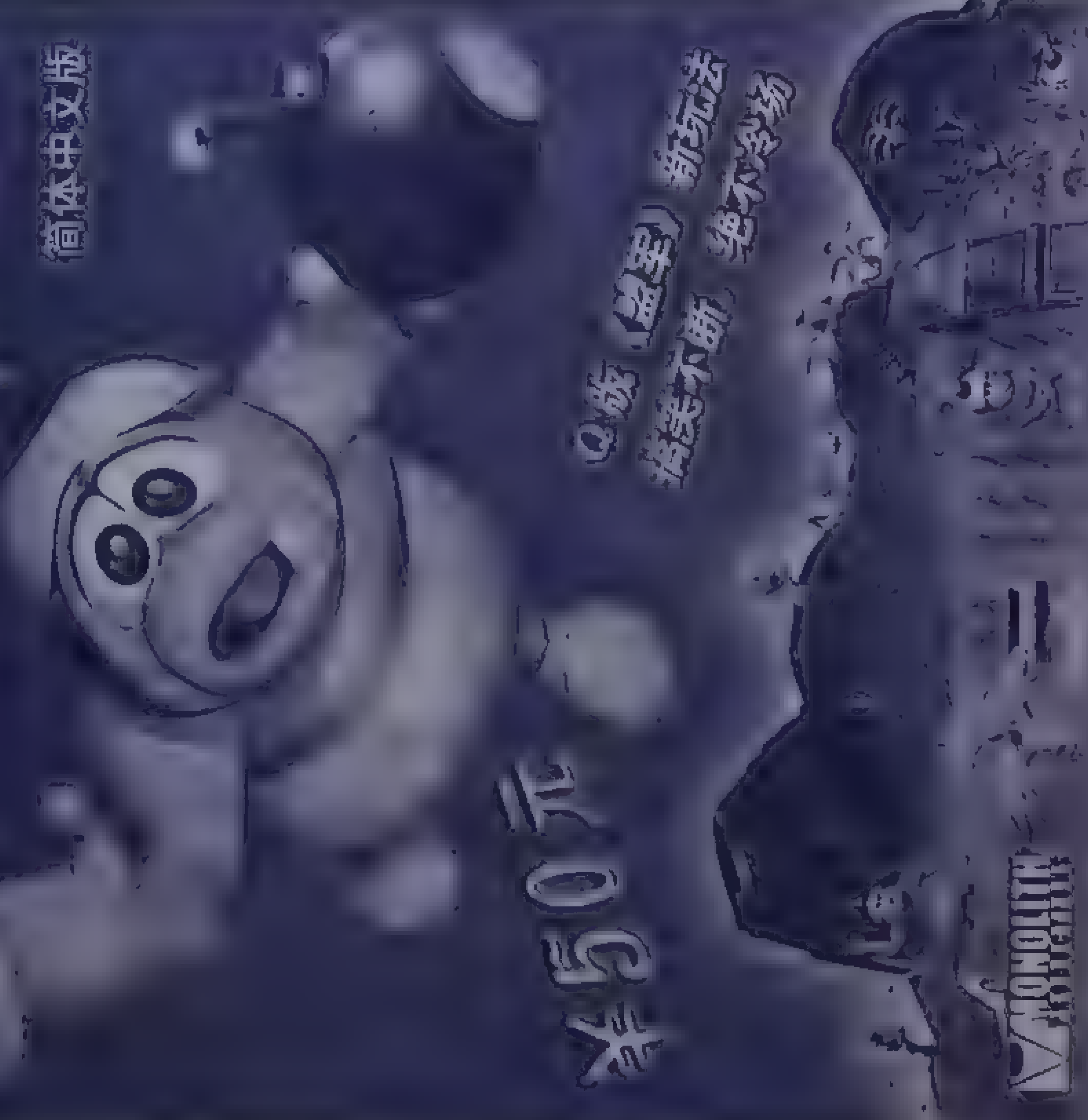
《无畏战车》将车辆驾驶和战斗解谜这两种游戏模式结合起来，开辟了战斗游戏的新纪元。

——《Newswatch，游戏内幕》

视觉效果让人瞠目结舌，游戏内容更是引人入胜。

——《GameSlice》





帝国时代狂想之 世界尽头

浪涛轻拍着船舷,一声又一声,无止无息。

船尾处,那个修道士又在疯了似的喊着:"这是你们的原罪,这是你们的末日。你们要忏悔,你们要在上帝面前接受审判。"

我不喜欢那家伙,虽然偶尔会帮我们治伤,但是大多时候,都只是颤巍巍地躲在我们身后,抱着他古旧的羊皮卷,喃喃自语着听不懂的模糊字句,要么就是夸夸其谈着什么地狱、末日、最后的审判、牧人和羔羊之类乱七八糟的东西。而更令我们难以忍受的是,他不相信瓦尔哈拉注的存在,他不相信我们最后的希望。

"这是你们的原罪,这是你们的末日。你们要忏悔,你们要在上帝面前接受审判。"

没有人答腔,所有人都只是躺在甲板上,任凭浪涛声拍打着耳膜。我闭上了眼睛。我们不需要他的基督教义,尤其是在这种时候。

"闭嘴!"是艾吉尔的声音,修道士的呢喃被生生掐断。我睁开眼睛,看到那修道士的脖子里嵌着艾吉尔的斧子,嘴角吐着血沫,向后倒下。砸在甲板的时候,象是一口袋燕麦被摔倒了。

不远处,有人叫了声好。然后艾吉尔蹲了下去,拔出斧头,开始喝那个可怜人的血。

有风吹来,船帆猎猎地响着。而我的脸已经干裂浮肿的无法感受如此轻柔的触摸。我的头发纠结成团,舌头因为缺水而肿大,喉咙疼得象是有人往里撒了一把沙子。

这是噩梦。我这样告诉自己。如果是梦的话,就让它快点过去吧。

我很清楚地记得那一天,甚至连海浪拍打堤岸的声音仍然清晰可闻。我和艾吉尔像往常一样在海边玩耍,帮大人们捕鱼,或者去造船厂给师傅们打下手。然后艾吉尔出海捕鱼的老爹回来了,是抱着船板飘回来的。

人们抬着艾吉尔老爹往回走。艾吉尔神色仓皇地跟在后面,满脸不知所以的痛苦。男人们兴奋地交流着关于敌人、战争之类闻所未闻的话题,女人们则啧啧地叹息。后来我才知道,艾吉尔老爹在海上碰到了敌人,船毁了,他扒住一块船板飘了三天,全身都泡肿了,所幸没有遇到鲨鱼,但最后还是忍不住喝了海水,所以已经神志不清了。

"可惜,进不了瓦尔哈拉了。"男人们摇着头,惋惜地说。

艾吉尔老爹死了。尸体火化的那天,几乎全村的小孩子都跑去看。人们找了艘小船,把老爹摆在中央,盖上松枝,点着了推进海里。

我注视着小船,退去的潮水已经把它带出很远了。在那无星无月的黑暗中,那团火光跳动着,闪耀着,然后减弱下去,复归于黑暗。浪涛拍打着海岸,一声又一声,象是谁在耳边叹息。

三天后,战争爆发了。

"喂。"有人拍了拍我的肩膀。我睁开眼,是艾吉尔。可能是因为刚刚喝了点血的缘故,他看起来好多了。"要不要?"他把头盔递给我,里面盛了点那个修道士的血。

我接过来。那种久已陌生的味道刺激着我的喉咙,血是粘稠而腥咸的。我喝了两口,觉得喉咙没那么难受了,就把剩下的还给了艾吉尔。

头盔里还剩了一半。"我喝够了。"艾吉尔疑惑地说,"这是给你的。"

我摇了摇头,隐隐觉得有点恶心。我不喜欢血腥味,而艾吉尔并没有聪明到能了解这一点。他是得到雷神托尔注眷顾的人,但是很显然,他并没有喝过智慧之泉。

艾吉尔摇了摇头,表示无法理解,然后转过头去喊沃伦。

沃伦是铁匠的儿子,脸上还象小孩子一样长着痘子。他抛下父亲的家业,而加入了这场远征,就是为了证明自己已经不是小孩子。但他毕竟还是孩子,还不适合战争。而现在,一群人正围着那个修道士的尸体打转,他连挤都挤不进去。

"沃伦!到这边来。还有一点给你!"艾吉尔大声喊着。

艾吉尔喜欢这小子,他总是笑呵呵地把沃伦亚麻色的头发揪得一团糟,或时不时地狠狠拍他的肩膀以示亲昵。

沃伦接过艾吉尔手中的头盔,几乎是迫不及待地送到嘴边,咕咚咕咚喝了个干净,还讨好地用布把头盔擦净,还给艾吉尔。

"要不是我看着你,你早就不知道死到哪里去了。"艾吉尔

得意地哈哈笑着，抚弄着沃伦亚麻色的头发

一艘艘满载着战士的龙头船向海的另一端驶去，却有去无回。那一艘艘曾经把整个海湾挤得满满的龙头船，仿佛都消失在海的那边了。女人们的哀号声，彻夜回响，然而战争并没有因此而停止。后来，艾吉尔抡得动他老爹的斧子了，于是，战斗轮到我们这一拨。

“喂，我们在往哪儿飘？”

“西北方，昨天晚上我用星盘量过一次，现在我们可能和老家在一条线上…”

“是吗？”沃伦向东边张望着，拼命伸长脖子，仿佛这样就可以看见那块陆地。

艾吉尔咋着嘴：“你说他们现在会不会是在烤肉吃。没有烤肉，热牛奶也行。”他闭上眼睛，陷入幻想之中。

但是再这样下去，可能只有奥丁神[1]才知道我们在什么地方。

风从东南方吹来，把船帆鼓得满满的。与其放下船帆等死，不如看看那边有什么。这是大家的意思。但是现在，我不禁怀疑这个决定的正确性。我们就这样往西北飘去。如果碰不上什么陆地的话，可能就会因为饥渴而死在海上。我很高兴没有人问我有没有可能回去的问题，我不想骗人。

“我们会不会死呀？”

艾吉尔哈哈大笑着，拍着沃伦的肩膀：“沃伦你这个笨小子！你不继承你老爹的手艺，跑到这里来干什么？你要是真死在这里，你妈会哭的。”

“我，”沃伦轻抚着弓弦，那是她母亲的长发，有点伤心，又鼓足勇气挺起胸说：“我不是小孩子了！我要当一个战士。”他似乎有点激动，脸上泛起血色，握紧的手微微颤抖着。

“沃伦，你这个笨小子！”艾吉尔伸出他的手，像玩弄一颗豌豆似地抚摸着沃伦的头发，脸上带着一种少见的温柔的笑容。

我转开头，看着身旁船舷上的刻痕，13道，我们已经在海上飘了13天，我们已经没有水了。

我们是在凌晨到达敌人的海域的。开始时，大家都有点紧张。沃伦脸色苍白地检查弓弦，艾吉尔一遍又一遍地握紧斧柄，松开，又握紧。太阳从陆地的方向升起，把海面染成一片红色。

我们在战船的掩护下顺利登陆。可是转过海湾边的一个小山，就迎面看见了法兰克游侠和双手剑士们闪闪发亮的盔甲。于是，战斗在毫无准备的情况下开始了。

弓箭手还来不及进入状态，密集的骑兵枪阵便乌云般地卷了过来。战马铁蹄的踏击声，雷鸣般震耳欲聋。站在第一排的人，几乎是一照面就被刺穿了。我们的锁子甲根本挡不住长枪刺击的威力，惨叫声此起彼伏着。只是一次冲锋，我们的阵营就近乎崩溃。但是我们没有给敌人组织第二次冲锋的机会。混战开始了。

马匹的嘶鸣，人临死前的惨叫，剑刃交击时的鸣响，骨头碎裂的声音，血肉与金属摩擦的声音，响成了一片。血与肉飞旋着，盔甲和武器在清晨的阳光下闪闪发光，继而被染成红色。女武神们开始在空中飞翔，将一个又一个灵魂，带向神殿瓦尔哈拉。

我刺穿了一个剑士的胸口，转过身去寻找下一个敌人，却看到了艾吉尔。他的头盔已经被血染红，分不清那是敌人的血还是他自己的。他仿佛根本感觉不到痛，毫不在意身上的伤口，只是挥动斧子，把一个迎面而来的骑士从马上砍下来。他抽出斧子，轻松地跨过骑士的尸体，然后抡起盾牌敲在一个扑过来的战士的头盔上，金属撞击的声音非常刺耳，那个战士的头盔里溢出鲜血，随即翻倒在一旁。艾吉尔兴奋地吼叫着。人群中轰然爆发起同样性质的声嘶力竭的吼叫，仿佛那一瞬，雷神托尔的眷顾降临在我们身上。法兰克骑兵们一个接一个地被砍倒，撕成碎片，等到弓箭手加入时，战斗已经结束，剩下的只是屠杀。

“你说这样下去，我们会不会飘到世界的尽头？”沃伦突然转向我，满怀期待与恐惧地问。

“世界尽头？世界尽头！”艾吉尔笑得喘不过起来，仿佛沃伦是在讲一个笑话

“我不知道。”我也笑了。然后顿了一下，“有可能吧。”

“你说，世界尽头是什么样子呢？”沃伦仍然穷追不舍的问着

“你可以看见那只支撑整个世界的大蛇。”艾吉尔憋住笑，撑住沃伦的肩膀努力让自己直起腰来。但是看到沃伦信以为真并兴奋不已的样子，他的努力宣告失败。

“那么，然后呢？”

“然后我们会掉到他的嘴里去。”艾吉尔大声的说，一船的人都笑了起来。

沃伦莫名其妙地处于那笑声的中央，脸涨得红红的，多少有点不知所措。

“别担心，你连塞牙缝都不够。”人群中有人喊，然后又是一阵善意的大笑。

“看到了大蛇，我们就可以回去了，回去痛痛快快地杀光那群法兰克的狗娘养的，然后跟着布伦希尔[2]踏进瓦尔哈拉。”艾吉尔咂了咂嘴，仿佛已经吃到了野猪萨什林尼尔[3]的肉。四下里响起了一片兴奋的欢呼声。

“那要是世界尽头没有大蛇，没有瓦尔哈拉，没有瓦尔基里[4]，那……？”沃伦抬起头，略含恐惧地大声问着。

没有人说话，就好像精灵悄然捂住了所有人的嘴，人们不安的相互望着。只听到海浪拍打船舷的声音，一声又一声，无止无休。

“肯定会有的，你担心个屁呀！”艾吉尔大力拍着沃伦的肩膀，哈哈大笑着。

“是呀是呀。”人们跟着哈哈大笑起来，但笑声显然不如刚才那么响亮了。

那是我们在法兰克人的土地上渡过的第一个夜晚，也是最后一个夜晚。我们祭祀并宴会。

远航之后的我们，已经找不到任何可以拿来作祭品的家畜，唯一找到的是几个法兰克俘虏。那个修道士在一旁大喊着：“这是对上帝的亵渎，你们会遭天谴的。”之类的话，但是没有人理他。他是在战争开始后才到达我们土地上的，并且和他的教义一样不吸引人。甚至给人一种隐隐的恐惧。

艾吉尔举起了斧子，而那个法兰克人却似乎无所畏惧，他静静地立着等待死亡的降临。篝火的光芒在他的盔甲上、眼睛里闪耀着，以至于我们对他暗怀敬意。

青色的光芒在夜色中一闪而逝，法兰克人一声不响地倒下去，脖颈上飞溅出来的血花玫瑰般温柔可人。人们跪下，开始向雷神托尔祈求胜利。令人血脉顺畅的海风，从头顶掠过，使人联想到女人柔嫩温婉的手指。篝火闪耀了一下，仿佛因为死亡而活跃，噼啪作响。

“又一个战士的英灵踏进了神殿瓦尔哈拉。”沃伦在我身旁埋首低语，我说不出话来，只觉得自己被某种伟大的情绪抓住了。心膨胀得要裂开。人们高昂的头颅在此刻低下，面对死亡时也未曾退却的身躯在此刻颤抖着，灵魂在更伟大的存在前缄默不语。

我看着那沉静的黑色海洋，仿佛又看到了给艾吉尔老爹送葬的那晚。闪动的火光在同样沉静而黑暗的海面上燃烧着，终于慢慢消失。“又一个战士的英灵踏进了神殿瓦尔哈拉。”我无意识地重复了一遍沃伦的话。然后喉咙哽咽，象是塞了一团血。

“这是对上帝的亵渎，你们会遭天谴的。”远处，那个修道士仍然在喊着。

夜晚来临了。我在海上度过了无数个夜晚，然而那个夜晚却是最美妙的。海面广阔无垠，残留的云团低低地浮在海上。金色月亮的光辉穿过云团的缝隙，洒下来，波光闪动间，那光芒直入眼底。海风轻拂，每一次呼吸都仿佛啜饮美酒。我沉醉在那夜色中不能自拔，以至于过往的一切伤痛都变得模糊而温柔。

“你说，真的有瓦尔哈拉吗？”沃伦凑在我耳旁小声问道。

“当然有！”我因沉醉被打断而有点不高兴。

“那个修道士不是一直在说吗，没有支撑整个世界的大蛇，没有瓦尔哈拉。”沃伦不好意思地笑笑，“这两天我一直在想，你说，有没有可能是真的？”

“你们在说什么呢？”艾吉尔听到了只言片语，凑了上来。

“没什么，没什么。”沃伦显然有点惊慌失措。

“他不相信有瓦尔哈拉。”我说。

“什么？！”艾吉尔震惊的表情，就好像听见有人说天空不是蓝的一样。他抓住沃伦的肩膀，并且显然是有点恐惧地说：“它肯定在那里，敞开着大门等着我们！在那里，战士们每天比武、吃肉，等待着世界末日的战斗。我们都会去那里的。我们死后都去那里，没有人例外。是吧？是吧！”艾吉尔的声音渐渐低下来，分不清是在对沃伦说，还是在对自己说。分不清他是在说服沃伦，还是在说服自己。说最后一句时，他转头向我，我知道他希望从我嘴中听到肯定的答复。

沃伦求助地看着我。

我叹了口气，抓住艾吉尔的肩膀，“是的，我们会去那里的。那是我们的归宿。”我尝试给他信心，但我不知道如何给自己信心。

沃伦在一旁撇了撇嘴，我装作没有看见。

我突然很害怕世界尽头，哪怕让我们就这样飘荡在海上也好，哪怕我们就这样死去。我向神灵祈求，不要让我们看到不该看的东西。

风停了，灰黑色的云团已经吞噬了整片天空，海面不安的静默着。

“暴风雨！放倒桅杆！”有人大声的喊着。

“上帝的怒火必将降临到你们头上！”

当我再次踏上战场时，很奇怪的，回响在耳边的不是战士的喊杀声，也不是金属碰撞的声音或者弓弦响，而是那个可怜修道士的声嘶力竭的喊声。我不知道这种突然涌起的记忆有何意义，但它就是在我耳边回荡着，无止无休，直到枪声打碎了这一切。

那群法兰克火枪手们在远处好整以暇地等待着，用来欢迎我们的(用沃伦的话来说)是一次三排齐射。火枪的鸣响划破长空扑向我们，仿佛是托尔挥动了他的神槌，那从天而降的闪电撕裂了我们。以至于那致命的铅弹都象是什么温柔而无杀伤力的东西。我们心中的勇气就好像阳光下的新雪般融化。

我们绝望地冲向了那群火枪兵，冲向死亡。于是死亡张开了怀抱。

铅弹尖啸着从我耳边划过，然后是穿过锁子甲穿透皮肉嵌进骨头的声音，接着是人临死前的惨叫——就好像一瞬间全身的力量都从喉咙中涌出般的惨叫。那声音此起彼伏着，打击着残存的人们的心灵。我茫然地停下，发现身边的人已经倒下了大半。要么血肉模糊地躺在地上痛苦呻吟着，要么已经踏进了瓦尔哈拉。我想我就要死了。死在这里。我抬起头看着天空，寻找瓦尔基里的形象，这个想法让我觉得死亡并不是什么可怕的东西。甚至从耳边划过的铅弹的声音都变得毫无意义。

我并不害怕死亡，我只害怕无意义的死亡。但是现在看来，一切将无可避免。无法逃避的命运笼罩了我，我想象宣誓的那样奋勇向前，但我做不到。恐惧抓住了我，使我只能勉强站在原地。然后在不远的什么地方，响起了法兰克骑兵们冲锋前的号角。我闭上了眼睛。等待死亡的那一瞬。再睁开眼睛的时候，是不是就已经看到了神殿瓦尔哈拉呢？我这样想着。然而有人拦腰抱住了我，把我拖向海滩。我睁开眼睛，是艾吉尔。

“这是上帝的惩罚。这是你们渎神的代价！忏悔吧！罪人们！”那个修道士站在船头，挥舞着手杖，声嘶力竭的高喊着！他的发在风中飘散，面孔上闪耀着我从未见过的奇妙光芒。那语声刺入了每一个仓皇逃命的人的耳中。我们是不是什么地方做错了？我这样问自己。在我的一生中，那是第一次(我希望也是最后一次)，怀疑那些传说中的神灵们是否真的存在。

铺天盖地的乌云将整片海域投入了黑暗中。紫色的闪电自上而下划破整片天空，坠入海里，雷声乍响，那是奥丁神率领死

去战士们在乌云中奔跑的声音！我们心醉神迷地聆听那雷声，又一次被祭祀时的美妙情绪攫住，心潮澎湃而不能自已 艾吉尔在摇晃不定的船中奋力站起，向那天空举起斧子，放声吼叫，斧刃上反射出湛青色的光芒映在每个人的眼里．我们向那天空伸出手去，野兽般的吼叫声在船上回荡。又一道闪电劈开天空，雷声隆然作响，应合着吼叫。神殿瓦尔哈拉不再是什么遥不可及的东西，此刻它就在我们眼前闪耀着。雷神托尔用那刺眼的闪电召唤着我们，女武神瓦尔基里在我们身边徘徊不去，在那雷光闪耀中，我们可以看见她们美丽的身影，每一缕风都是她们的触摸，我们因为幸福而哽咽，泣不成声。

暴雨降临了。

大雨倾盆，鞭子般抽打着我们，冲刷着我们身上的血迹和眼中的泪水。人们欣喜地欢呼，摊开头盔、盾牌和一切可以盛水的东西。那雨声中夹杂着硬物坠地的声音。“是冰雹！”沃伦兴奋地尖叫着，埋首将一个个小指尖大小的冰雹丢进头盔。

海浪把我们推向西北方，推向未知。我观望着远方浪尖闪现的边界。不知道那里有什么在等待着我们。看久了，整个人被莫名其妙的恐惧抓住，仿佛又听到了那个可恶的修道士的喋喋不休，于是抬头望天，希望能透过乌云看到那梦中的殿堂。乌云中不时有电光闪过，那是托尔手中的神锤发出的光芒。我放弃了一切的想法投向了神的怀抱，并在这种牺牲般的伟大情感中寻找安宁。

然而一种怪异的，仿佛木头断裂的声音打破了我的安宁。我们一头撞上了看不见的边界。

船首的龙头凭空折断，在船头摇晃了几下，继而坠人海中。我以为自己还在梦里，然而不是。暴风雨仍在肆虐，我们被风浪挟裹着，一次又一次地撞击着那看不见的边界。残缺的船头进一步碎裂，而我们就是无法前进分毫，莫名其妙地被挡在了那里。

过了很久才有人想到上前察看一下断口，却在那道看不见的屏障前败下阵来。

“到了世界的尽头吗？巨蛇呢？巨蛇在哪里？”沃伦努力站起来，期待地问。

没有人回答。

艾吉尔伸出颤抖的手触摸那道看不见的屏障，继而拍打，最后挥起斧子，一下又一下地砍上去。但是没有声音，没有火花，没有痕迹，那屏障的的确确存在，却又仿佛不存在。我们哭喊着诸神的名字，我们诅咒神灵，却只有闪电与我们相呼应。小船象是一片叶子般在浪涛间飘摇着，不停地撞击着。

沃伦没有说话，他摇摇晃晃的走向船头，伸手触摸。然后转向我，脸上的表情在说：“还记得我说了什么吗？”然后渐渐变成一种近乎疯狂的笑容，“这是世界的尽头，这是上帝的栅栏，我们都是上帝的羔羊，”沃伦叫喊着，那喊声中的恐惧，在每个人的灵魂里回荡着。

艾吉尔手中的斧柄断裂了，斧刃弹落在他身后。艾吉尔愣了一下，然后拿头去撞，血洒在那块看不见的屏障上，再慢慢的滑落，一点痕迹都没有留下。

“我们的末日到了，我们要接受审判。”沃伦手舞足蹈的喊着。

艾吉尔猛然转身一拳把沃伦打倒在地上，然后停在了那里。面孔上的恐惧与愤怒浓得象是要跌下来 他看着沃伦，花了一点时间才明白自己作了什么，于是跪倒在地，用微微颤抖的手捧着脸哭泣。

沃伦缩成了一团，额角的血慢慢爬上嘴角，他疯狂的笑着，仿佛感觉不到疼痛。“没有大蛇，没有瓦尔哈拉！只有地狱！”

我感到自己在颤抖，“这是你们的原罪。这是你们的末日。你们要忏悔。你们要在上帝面前接受审判。”我茫然四顾，仿佛又一次听到了那个修道士喋喋不休的告解。

“我们是上帝的羔羊，我们在他的栅栏里奔跑而不自觉，我们反复碰撞那看不见的栅栏，疼痛不以，泪流不止。”

后记：

不想再用写《砍树》》的方式继续写下去，所以就有了这篇小说。

我并不相信任何宗教，也无意丑化任何宗教，只是借用了公元1000年前后，基督教义与北欧神话并存于维京人宗教意识中的那段历史为背景。真正想要写的，是那一种令人无奈的游戏人生——在幻想里，感觉不到任何约束的存在，直至撞上那无形的边界，才突然警醒，原来依然是在梦中。这种心情，一。如游戏中人面对那破灭了一切幻想的“世界尽头”，无力的嘶贼，不如讽刺的苦笑。正象我在《继续砍树》后面说的那样，用现实的眼光去看游戏，会发现很多荒谬与可笑之处。而现在，这里也可以再添上一句：游戏与生活隐有巧合之处，但这种巧合，是可悲的。

名词解释：

奥丁(Odin)
斯堪的纳维亚神话中的众神之首。亦是魔法之神、文字之神和吟游诗人之神。

托尔(Thor)
名字的原意是“雷电”，是所有神和人中最强壮的。手持米诺尼尔(Mjollnir)斧，又称雷神之槌。

瓦尔哈拉(Valhalla)
彼世的神奇之地，有540扇门的宫殿。是奥丁神为了迎接世界末日之战而挑选出来的战士们的居住地。

瓦尔基里(Valkyrjas)
女武神的统称，奥丁的侍女。名字的原意是“阵亡战士的挑选者”。检验战士的勇气和力量，陪伴战死沙场的英雄们前往瓦尔哈拉。其中最著名的女武神名为布伦希尔(Brynhild)。

野猪萨什林尼尔(Saehrimnir)
死去的战士们在瓦尔哈拉过着愉快的生活。白天锻炼战技，晚上宴会，吃野猪萨什林尼尔的肉。但野猪每天晚上被吃掉，第二天早上却能复活。

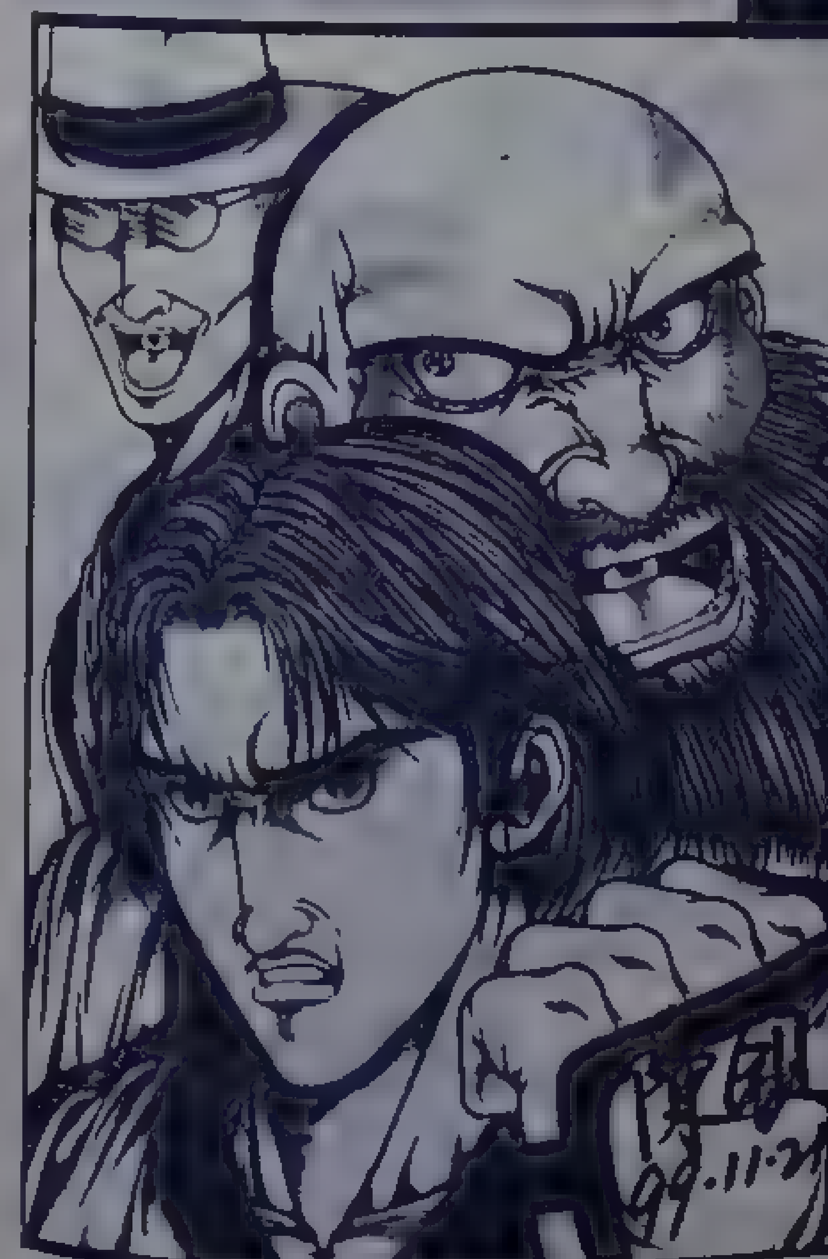
本栏编辑/石子

最近石子一直很苦恼，镜花园的投稿中漂亮MM越来越多，而酷酷的帅哥却很少见到，为什么?!难道是因为天儿热……都被人间蒸发啦？！为了保持花园的“生态平衡”，拜托大家也多画些“绿叶”嘛，这样，园里的“红花”们才不会太孤单哦。^^

上期的命名游戏，参加的人好多，有人还专门写了很长～～的信来，呵呵……热情可嘉。最后，吉林于东辉的《雪舞飞鸟》和北京任岳的《天使之翼》，因难分高下而成为此次的并列第一，各获得石子赠送的正版游戏《称霸四海》一套。^^另外，上海蒋平海的《穿长裙戴假发的石子》，因令多位小编绝倒于地，而获得了石子特别颁发的“爆笑奖”——8月《家游》一本。(马屁成功喽！～_^)

上期最佳作品：江西苏胥的《援宋侍魂组》

《韩国烈流·金家落组》 福建 陈钡
石子：请……问，几位贵姓？（汗～！）
金家落众：哼！连我们都不认识，还敢在这里招摇，看打！
石子：哇，好可怕的脸哦！（颤抖～！）Q_Q





《阿伊努族的巫女》 上海 周佳卿
石子：小猫和小狗，能是一窝的吗？娜可露露真是太粗心了。^O^



◀《战士》 福建 安弦
石子：唉？～这个发型，和现在的石子很像嘛！

▲《敌》 上海 方圆
石子：啧啧，这是「神偷」家族的新晋成员吗？



难症会诊

向所有热心助人的玩友致敬！

《难症会诊》攻略

*主角：菜鸟、老鸟和中鸟玩家……
病号：请写明游戏名称、版本和具体症状。
医师：请务必写明您的详细通讯地址。
*EXP：如您提供的答案被刊登在第N期，我们将赠阅您第N+1期杂志；超过300字的解答另计稿费。
*LEVEL UP：
年底评选5位"会诊专家"，赠阅来年全年杂志。
*传送门：北京813信箱《难症会诊》(100037)
或 reader@fcgm.com.cn
*诊所提示：①支持正版游戏软件。
②尽信攻略则不如无攻略。

取药处

1.《最终幻想Ⅷ》

【问】我目前已数次通关，但还不能了解其中很多问题，故想向大家请教一二。

(1)依照国内大多数攻略，在Squall等人进攻(电波塔)Communication Tower的时候，可以将守护塔的X－ATM092也就是那只机械蜘蛛击败，从而在回学校后，在SeeD的评分中获得BOUNS。但我与X－ATM092作战十几次都无法取胜，其中有不少次是在我对游戏进行修改过后作出的尝试，包括将Squall的BladeGun改造为Lion Heart，将Squall和Zell的STR改为255……不知将X－ATM092击败需要什么样的条件？

(2)Selphie的极限技中有一项"THE END"，据说是能将Omega Weapon和Ultima Weapon都能一击必杀的究极招式。但我对X－ATM092使用过多次均没有任何效果，不知道是对X－ATM092无效还是"花边"招式。

(3)随机召唤兽Gilgamesh(基加美修、红衫G.F.)在对BOSS级敌人作战时会不会出现？由于Gilgamesh的启动频率只有1/16，所以很少见到Gilgamesh出现过，更别说是对BOSS了。

(4)在SeeD评分时，有一项是评价Squall的Judgement。攻略上说该项是依照"炎之洞窟"事件为主，以事件结束时间作为评价，但我多次尝试选择各项时间，评价都不是很高。不知是何道理？

【答】(1)打死X－ATM092的条件如下：

a)必须在逃跑的过程中，只有在桥上才能打败它(即最后一次交手)。

b)Squall等人的攻击力不能用FPE改(PC版)，不能用金手指改(PS版)，因为即使你改成攻击力255，而实际的攻击力却很低。我建议把STR UP那种物品数目改多一点，然后使用，只有这样才能真正提高攻击力。

(江苏苏州 陈钢)

当Squall等人进攻电波塔时，会遇到本游戏最难缠boss之一，具有无限加血能力的X－ATM092。当这个家伙受到一定伤害时，就会自我修复，想用普通攻击打死它是天方夜谈，但它的弱点就是怕雷系魔法。正确打败它的方法是让Squall对它进行普通攻击，其它两人一个对它进行进行雷魔法攻击，一个用雷系召唤兽攻击，时机一定要把握好。当将它打趴在地上时，用雷系召唤兽攻击，可将它击败。关键是召唤兽的发动时间要掌握好，如果慢了，等它恢复后再攻击就晚了。

(3)Gilgamesh在对BOSS级敌人作战时会出现，但几率很低。

(4)判断力的评价：在炎之洞窟的试验中，Squall以LEVEL8～9的状态用30分钟以内的时间完成考试，并与右边的教师交谈便可取得100分。

SEED考试时注意以下几点就可得高分：

a)到达电波塔之前不要和任何人说话
b)30分中内到达电波塔
c)不要像塞尔菲那样从高崖跳下，从边上绕过去
d)在电波塔中战斗胜利60场以上
e)只和机械蜘蛛交战一次
f)撤退过程中，将小狗弄出场外
g)战斗中不用逃跑指令
h)在时间还剩24分56秒之前撤退到海岸

仅做到上面这些SEED LEVEL最高只能拿到9级，要拿到

10级则必须击败机械蜘蛛(够难的!)　(北京　athlon850)

【问】我捕捉到陆行鸟并找出埋在地下的物品后，忘了向陆行鸟森林的管理员要“亲爱之证”就骑鸟出去了。等回来时管理员已经不见，请问我还能获得“亲爱之证”吗?

【答】地下的物品就是“亲爱之证”，管理员只是告诉你你已得到了。　(天津　唐扬)

【问】弹钢琴可打开一扇有8根铁柱的门，有何作用?输给卡片女王的卡怎样赢回?第4张盘中如何找到卡片女王?Zell的恋爱怎样玩出?

【答】宝物库后面有个类似升降梯的东西，把女性较多的组排在下面，另一组则绕到上面踩另一个升降梯，左边的便会升起来，进入左边房间拿到一把钥匙，到牢房门口关上水门，把钢琴房间钢琴的每一个键都按下去，中庭右边的门就会打开，可以得到宝物。

Disc4还是可以找到飞空艇的，不过要借助陆行鸟穿过沙漠。里面有CC团的全部成员，并且可以乘之在飞船坠落地点(Esthar南部的废弃平原Abadon Plains上)找到卡片女王。

(天津　唐扬)

输给卡片女王的牌都可赢回来。每当她赢了一张强力牌后，她会告诉你一个地点，一定要记住这个地点，这个地点就是她下一个出现地，可以去那里找她。但有些牌则必须输给她，这样才能使更好的牌出现。魔女城堡的入口处有三扇门，通过这三扇门可以回到大陆，其中一扇可找到卡片女王。

(北京　athlon850)

故事进行期间，到Balamb Garden图书馆的话，就有机会发生Zell与梳辫女子的恋爱物语事件，不过有三个条件:

(1)Zell必须在队伍中，(2)在主故事到特定时间才发生，(3)发生一个event(事件)之前必先发生前一个event。

在disc3时，Zell在队伍期间到Balamb村，在村的人口附近可遇上一位女子，与她交谈得知有位梳辫女子前来找Zell，于是Zell回到家内，可是从母亲得知她不在家中，三人到Balamb村的宿屋过了一夜。

翌日Squall却看不见Zell的踪影，原来他与梳辫女子在下层相见。Squall便在旁偷听二人的说话，假若玩者不能实行以下6个事件，就不能听取他们所有说话。

事件1:在游戏开始至初次任务前，来图书馆这儿与管理员说话便可到“事件2”，但是若没有发生此事时，就会直接进入“事件2”。

事件2:当完成“事件1”之后，Zell在队中情况下到图书馆便会发生这event，不过即使没完成事件1，也能看见这件事。

事件3:在与Garden的古罗战斗结束后就会发生事件3，而且Zell必须在队中才可以。

事件4:在F.H.站的音乐会编成时(即Irvine单独行动时)，来到图书馆便能发生“事件4”，不过即使不发生此事件也可从“事件3”到“事件5”的。

事件5:在Balamb Garden修好后Zell在队伍中的情况下到图书馆，就可以发生。对话中出现的选项会影响“事件6”的对话内容

事件6:在Trabia Garden的回想Event完结后，Zell在队伍的情况下到图书馆一趟就能发生事件6.

(张峰　<lzzf@ yeah. net>)

2.《异域镇魂曲》

【问】在进军地下牢房(Lowerward)前被绊住了脚，本人已按要求完成石面壁第一项任务，把Dubus赶走，但第二项任务就怎么也修复不了Alley of Lingering Sighs东西损坏的区域，我手上已有撬棍(prydar)和锤子(hammer)，是否还差什么，敬请赐教。

【答】除掉了Dubus后，石面像此时仍然不能分娩，它要求你消除Dabus修理工作的影响。要完成此任务，需使用铁锤和铁钩，用它们对神秘房间东、北两面的建筑进行检查和修整。走到那儿，将鼠标移到建筑上，当鼠标变成问号时点下鼠标。神秘屋子东面建筑的参考坐标是(2744, 1364)，此处用铁钩消除Dabus的影响；神秘屋子北面建筑的参考坐标是(800, 1034)，此处用铁锤。做完后回复石面像(+16250exp)，它于是进行分娩，为你分出一条通向低等社区(lower ward)的道路。

【问】在地下村庄(Buried Village)怎么找不到“自己”的内脏?在死亡之国杀死seogo后，与Hargrimm对话后再找Stule Mary交谈，但未像攻略所说帮我打开传送门；无奈只好杀死Hargrimm取key。不知有何法让Stule Mary帮我?在Lower Ward我与Market Place的Lazlo打听了Siege Tower的事，但吊桥下未出现传送门，怎么办?

【答】你要求Marta检查肠子(intestines)，则得到一枚卷曲的戒指(+1盔甲)和一段多出来的肠子(将来用得上，+500exp)；在身体的其它部位，找不出什么东西。

有三种途径可找出沉默国王的秘密：一是杀死死亡王国里的所有人(进入王宫的钥匙在Hargrimm身上)，这不仅是个艰巨的挑战，而且你的世界观将永远不可能是Lawful Good了(除非你不介意)；二是等Annah入队后，从Hargrimm身上偷到钥匙，当你开门成功后，死亡王国里的所有人都将攻击你，赶紧跑进去探出秘密，再尽快溜走，可减少罪孽，何况Hargrimm也是个强大的对手；最后一个办法是最好的，如果你的魅力够高，Stule Mary将提供一个通往沉默国王王宫的传送门(+3750exp)。无论哪种途径，在沉默国王王宫里，你发现沉默国王已接受了真正的死亡并已消失。

Anze的儿子Lazlo在市集的炉子旁做事。由于年纪小，他乐意回答有关痛苦女神的事情(+500exp)，还指出进入攻城塔的传送门的所在以及启动该传送门的方法。如果你与他谈了话后在吊桥处没有见到传送门，那是你在谈话中没有涉及所有内容或主题。　(湖南长沙　李宾)

3.《奇迹时代(Age of Wonders)》

【问】(1)请问如何才能拆分部队?(2)我常被电脑狂用地图魔法(不是战场地图上用的魔法)炸，可我翻遍了魔法书也找不到可以被我研究的，请问究竟那些才是地图魔法?如何选择?(3)我的一些英雄已经修得了更高级魔法的使用，可为什么无法使用三级魔法?法力也仍然只有20点。查看技能列表，仍然只是spell casting Ⅱ，为什么?(4)用远程部队指向敌人时会有一个圆环，标了一些数字，它究竟是指命中率还是指破坏力百分比?另，部队伤害如何计算?特求仙人指点。

【答】(1)分拆单位就是在选定一组单位(两个以上)后，在画面的右下方点一下要留下的单位(注意:要点在数字上，也就是该单位的行动点数的位置上)，这时再移动想移动的单位，就将单位分拆了。(2)我想电脑一般或根本就不可能用什么地图魔法，多半是用地面上的魔塔攻击你!你所说的地图魔法其实很多，不少都与魔塔的攻击效果一样，如何使用要与下一个问题一起回答。(3)《奇迹时代》的魔法系统与《英雄无敌》不太一样(简直该说是大不一样)，一是，魔法有三对不同属性的魔法属性，游戏开始的时候可以选择。一般最多选7个，每种属性最多选4个(选几个关系到你在游戏中所能研究的该系魔法的等级，1个能研究1级，最多有4级魔法)；而魔法的等级越高一般威力越大，主要都是些召唤魔法或是你所说的地图魔法。二是魔法的使用上。魔法的使用要耗费你总的魔法值(魔法研究也是)，英雄的Spell casting技能直接关系到你的魔法的使用，该技能最高有5级，也就是说你在一天内最多只能使用50点魔法力。如果超过你所能使用的魔法力时，就要累积等到下回合。像一些三四级魔法往往都超过50点以上，所以你要多等几回合啦!三是一些魔法在大地图上使用就会一直发挥作用(像加速、祈祷、召唤这类魔法都是这样的)，并且每回合都要消耗总的魔法值(也就是keepup值)，而研究的魔法是你的英雄“公用”。(4)那些数字是击中在你的远程部队与射击对象之间的单位(敌我不分)或障碍物的几率，部队的伤害由部队的攻击力和破坏力来计算。

这个游戏在有些方面超过《英雄无敌》，可以使用的战术很多，但也存在这样那样的缺点。现在最大问题是地图太少，自己编了就没有神秘感了，很没意思!所以我很希望能与你交换自己编的地图，不知可否?如果你还有什么问题或者感想就给我来信:orchk@ 263. net。　(玩友:ORCHID)

4.《魔法门Ⅵ》

【问】我怎么也无法在泰塔立亚的海盗洞穴中找到失落的地图。据说在底舱地洞的墙上，可我用鼠标怎么点也没反应。到底这个地图的具体位置在那里?还有在布拉喀达沙漠上其中一个传送门后送到一个类似祭坛的地方，用鼠标点那里没有反应，那是干什么用的?如果走到其中一个支柱(共三个支柱)和地面的连接处，人就不能动了，不知道这是不是游戏的一个臭虫?谢谢。

【答】泰塔利亚潮水洞穴里的弃船有前、后两个舱，沿着船头的方向从楼梯下到前舱，然后向右转，回身一直走到朝着楼梯背面的那面舱壁(这时地板上那个地洞人口应该在你的右边，不要下去，因为根本不在地洞的墙上!)，暗门就在舱壁上，用鼠标点击或按空格键即可(具体坐标是X:696，Y:5512)。打开暗门，可从宝箱里拿到地图。

布拉卡达那个类似祭坛的建筑是通向天空之城的传送点，当你选择光明之路后，可以登上传送点前往塞莱斯特，如果你还没到那一步，无论是点它还是登上去都不会有反应。至于走到所谓支柱与地面的连接处就不能动，很可能就是游戏的bug，如果你会飞行奇术的话，就会发现:明明你处于支柱的上面(或者说是外面)，但只要一飞就变成是在那支柱的底下，完全困死了。要想脱身，只有施展时空之门，或者就只好“大侠请重新来过”了。　(安徽合肥　叶茂)

5.《暗黑破坏神:地狱火》

【问】Hellfire(v1.01) WIN95下多人存档hrinfo_?.drv以前可用，现发觉已无法用(多种人物，存档无损坏)。表现为:将存档copy到windows目录，运行游戏——找不到存档人物(存档字节数相同，游戏均用同一张盘安装)。我是辛辛苦苦练出来的，战死沙场不计其数，每一件装备都是一段血泪史……这个问题困扰了我很久(都快成哥德巴赫猜想了:((()，一直找不到答案，即使在大名鼎鼎的diablo Ⅱ中文网，希望可以在这里找到答案。

【答】关于你所说的《暗黑破坏神:地狱火》存档不可用的原因是多人游戏中的一个bug，触发它的原因非常多，比如玩了任务版的新人物或整理了一下硬盘都有可能让老角色丢失。据你所说，你也许做了一些误操作，导至win9x的注册表发生了改动(操作中move、copy都能使注册表有所变化)，而这个游戏的存档是采用双备份的，除存档文件外注册表也有你的相关信息(甚至包括日期)，读取游戏时一但备份信息不相符，就会出现你所说的问题。

遗憾的告诉你，存档人物一旦丢失就永远不会回来了，我只能对你的遭遇表示深切的同情。我和我的朋友都碰上过这种事，特别是我，我与朋友modem连机用的角色(50级巫师、学会所有魔法且都练到15级、并且花140000money买来的顶级盔甲!)也和你一样丢了，为了它我练了两个多月，手都打麻了，我想你应该最了解我心情。555……

祝你早日从困扰中解脱出来!

(一万只大饼　<ncwfy@ sina. com>)

【AWEI注:近日Blizzard推出了Diablo的1.08版升级补丁，主要的改进是可以将多人游戏时的人物档案文件储存在Diablo目录中，这些文件是可见的，能够备份和转移。但升级为1.08版后将无法登录国内的服务器。下载地址为http://www.blizzard.com/support/diablo/information/patch.shtml。一些国内的暗黑专题站提供了本地下载。】

6.《魔法门英雄无敌3》(中文版)

【问】玩过“女王万岁”一个战役后，后面的“魔鬼和地下城、战争的毁灭”两个战役却无法进行。请哪位大虾略指点一二，小弟我

已是感激涕零了。

【答】完成“女王万岁”战役后，游戏会提示存盘，输入姓名后进入得分榜画面，在四个选项中选择“退出”，就会自动进入战役选关画面，这时就可以选择另外两个战役。如果当时没有选关继续游戏，下次续玩时不要选择主菜单里的“新战役”，而应该将上次完成战役后的存盘进度取出，也会进入选关画面。如果按以上操作还不能选关继续游戏……育碧曾经出过只有一个战役(即“女王万岁”)的简化版《魔法门英雄无敌3》，在这个版本里虽然另外两个战役也出现在选关画面，但不能玩，希望你买的不是这个版本(如果是呢？啊？那……买《末日之刃》吧，才38大元，在简版的目录下安装，哈，全部战役可玩！俺就是这么干的……)。

(安徽合肥　叶茂)

7.《轩辕剑三》

【问】(资料片)故事发展到长安后，到洛阳有一任务是收集圣皇装备，可我只找到手套，盔甲，头盔，怎么也找不到圣皇靴，请问到那里可以找到圣皇靴。

【答】在威尼斯城中心广场左上角的酒店内(也就是赛特刚出场时的那个酒店)，在酒店老板身后的酒窖内有几个大酒桶，圣皇靴就在其中，要用鼠标点才可拿到

(广东广州　马氏阿藏)

【问】(版本1.0)中国大唐篇洛阳道观4楼寻找“控尸符”找不到，杂货铺也没有，请老鸟指教！

【答】在黑坛教洛阳道观的四楼上，在那一层有一堆签及签的解说(就是那个香炉和它上方的架子)，到香炉求签，到架子上解签，当求到的签解为“活不如死掉的好”时，会发生战斗，战斗结束后就会得到“控尸符”。得到“控尸符”后，便可以操纵机器人去踩下机关，每一个机器人都需要一张“控尸符”。

【问】(版本1.01)打败蓝魔神后在冰岛迷宫只找到封印之光而无封印之剑，是何原因？在移动岛迷宫里有并列3个宝箱，其中2个打不开，求教。

【答】并不是每一个“封印之光”都有“封印之剑”与之配套的。“封印之剑”的数量是不多，但只要细心的走完全部迷宫，最后是完全可以找到足够的“封印之剑”交换“轩辕剑魂”的。还有，冰岛迷宫大厅里的3个宝箱就是只能开1个，如果“对话”不是过的太快的话，是会发现提示的。

(山东青岛　綦恺)

8.《平原惊雷》

【问】第二十一关(敌军火库)时，把所有的敌人消灭后，右面有一个类似于井盖的正方形的东西。我踩上去之后左面的一个大门就会开，可是没法进去，因为我的脚必须踩在井盖上，只要一离开门就会关上，至此剧情没法发展，希望大虾们能解答，谢谢！

【答】冲入敌人据点后，那道会移动的铁门是制作小组留给我们的难题，解决方法只有一个，就是抓紧时间，冲过去。踩上方块后，立即转身，贴边，找最短的路，多试几次，一定可以成功的。第一个机关是最难的，以后还会遇到好几个，但时间限制就不那么紧了

(山东青岛　綦恺)

9.《战神纪事》

【问】打到魔教一层，要找到地牢的钥匙。我知道地牢的钥匙在厨师手里，可跟厨师交谈他让我去砍些柴。我不知道怎么砍柴，希望高手给与解答，在此感谢。

【答】混进魔教不是来砍柴的吧，钥匙就在柴堆之中，走到跟前就可以拿到，情节就可以往下进行了。

(河南开封　王帅)

10.《雷曼2》

【问】第二关中有一处有一个湖，要先右转，然后爬上青藤向左爬躲过食人鱼，然后进入下一小段……但是在向右转以前，左面有一个笼子，在一条船上，我不知如何能救出笼子里的伙伴？

【答】打到此处时，应先爬上青藤向左爬过青藤进入下一段。此时会有一个海盗向你扔火球，躲过火球，来到场地中央的机关上引诱海盗把火球扔到机关上，机关打开后，让雷曼跳下去，跳过一系列的木箱和石墩，再沿着覆有蛛丝的墙壁向上爬到顶端，小心躲过两个机关抛下的火药桶，在顶端后跳到左边的台阶上进入海盗船。左转，沿台阶向上来到平台上，先打掉向你射击的海盗，在雷曼的左边有一个封着的门，门里便是要救的伙伴。但门上的封条用子弹打不开，先向右进入一个房间，打死睡觉的海盗，然后让雷曼扛起地上的火药桶，用火药桶炸开前面封着的门便可救出伙伴。

(贵州贵阳　张凌)

11.《守护者之剑2》

【问】我打到了太阳岛，修特和雪丽从洞中走出，向东走了一阵后遇到了阿礼和小云，接着又打了一个红色怪鸟，得到了一枚“情缘戒指”。攻略上写接下来就要遇到“阿布球”，可是我把太阳岛都翻遍了也没找到，只是又遇到一只白鹰。我在太阳岛上已经转了三天了，快救救我吧！

【答】要想让阿布球加入，需要先找到它，再找阿礼和小云，然后打怪鸟。把阿礼和小云带到阿布球那里，它便会加入。如果先K那只有情缘戒指的红色怪鸟，阿礼和小云会不见。如果先K那只白鹰(可得骸骨护膝)的话，那么红色怪鸟就不会出现。

(山东菏泽　张凯)

12.《猴岛的诅咒》

【问】本人近日终于玩上了卢卡斯N年前的这部经典之作，只是在Disc2去血之岛的路上与ROTTING HAM对“剑诀”时遇上了麻烦。哪位大虾如果有对答答案还望赐教(不要攻略中的那几句)；或有这之后的存档请给我发过来，谢了。

【答】即使得到其它船队的珠宝，也不要放过他们。决斗时尽量用新的剑诀，这样每场战斗后你的剑诀总数会增加。当与ROTTING HAM决斗时，你就有更多选择了。如果E文不太好，就用S/L大法，一看来势不对就赶快取档。本人以众多剑诀+S/L大法37分钟战胜之，取得地图。如果你懒得打，给我发E-mail(garfielddq@ hotmail. com)，我会把存档发到你的信箱。

(北京　董祺)

13.《明星志愿2》

【问】如何找到“天使羽衣”的最后一种材料？

【答】“天使羽衣”的3种材料是天使的羽翼(服饰店)、人鱼的眼泪(郝友干赠送)与精灵的祈祷(徐心宁赠送)。认识郝友干的方法是：当主角已到过证券交易中心数次，魅力、名气够高，且拍过电视电影、出过唱片写真集或拍过两次以上广告，就能在证券交易中心遇到。认识徐心宁的方法是：参加过一次综艺节目后，在梦登丰美容机构就有机会遇到。之后，再常去美容院、PSTV电视、YOGO唱片和徐心宁搞好关系就OK啦。

(江苏南京　刘佳佳)

14.《古墓丽影Ⅳ》

【问】倒数第2关如何将小水袋中的水倒入大水袋？如未能使天平平衡怪兽被放出怎么办？最后一关在水底捡到护身符并打开所有机关后，该做什么？

【答】这个谜题来自于阿尼的《死者之书》——称量心脏：皇室书记及谷仓监督阿尼的《死者之书》中第125章讲述了阿尼由死后至得永生中间经过的种种难关。阿尼需要通过42位评估之神的一系列提问。到了最后阶段，他的心脏会被称量以衡量他是否值得前往天堂以享永生。其法是把心脏与真理之羽放在天秤上比量，一颗纯洁无瑕的心应较羽毛为轻，相反地生前充满罪孽，坏事累累，则会增加心脏的重量。这个称量心脏的仪式是在“两种真理之堂”举行。如果心脏比真理之羽轻，王权守护神荷鲁斯会把阿尼引到丰饶之神奥塞西斯处以享永生。相反，若是心比羽毛重，这颗心便会被一只鳄鱼头、狮子河马身的怪物——阿米特(死人吞噬者)吞掉。

首先你要注意喷水池墙上的刻线，有几道刻线说明你要在花瓶中注入几升水。以第二个房间四道刻线(最难)为例说明：你站到水池中，用那个3升的小水袋装满水，然后和那个5升的大水袋合并(COMDINE)，再重复一次，这样你就有一个装满水的大水袋和一个只有1升水的小水袋。倒空大水袋里的水，将小水袋中的1升水倒入大水袋，再将小水袋灌满水倒入大水袋，OK，你就有了4升水！如果中途失误，那个怪兽跑出来了也不要紧，用左轮手枪几枪就可以搞掂它，然后天平就会恢复原状。

最后一关捡到Amulet of Horus后的任务就是离开这个大房间(估计是一开始你被卡住了)。开始可以依照下面的流程来做：进南边门打开开关——进北边门打开开关——回南门门口平台向东跑跳——走到尽头向北跳——再向北跳……了解了吗？再写下去可就要成攻略了。

(江苏扬州　shy)

15.《口袋妖怪·金/银》(GB)

【问】请问收音机在哪里获得？

【答】在コガネッティ城的电波塔一层，与绿发女服务员对话选はい，然后依次回答はい，はい，いいえ，はい，いいえ即可得到收音机。

(北京　曹立冬)



候诊室

1.《魔鬼英豪(Revenant)》

○我的等级已经达到16级了，可还是只能使用技术3(包括3)以下的魔法。使用超过技术3的魔法时显示“你必须具有更高的施法级数”，不知如何才能知道我的施法级数？如何提升？是不是提升心灵就可以提高施法级数？游戏开始时，我可以在升级时同时提升两项技巧(力量、运气、心灵等旁边会有一个加号)，可是不知从何时起，两个加号变成了一个加号，也就是说，我在升级时只能提升一项技巧，不知是为什么？

(Harlay_Zhou)

2.《魔法门Ⅵ》

○选择黑暗路线，在接到黄昏城堡卡斯托交给的杀死巨人领地的恶魔诺菲克斯的任务走出皇宫后一时兴起，将黄昏城堡内的怪物杀了个精光，谁料在杀掉诺菲克斯返回黄昏城堡后却无论如何也进不了皇宫见卡斯托交差，屏幕总显示“门锁上了”，不知该怎么办？有无何种补救办法？方能进入皇宫面见卡斯托交差，以使情节能继续下去。万望各路高手不吝赐教。

(Young <netstroller@ sina. com>)

○结束小岛上的所有任务并升级后，赶到废庙屠龙，躲进里面的角落我还拼命往里钻，可还是被火龙打到，是不是躲的位置不对，虚心请教屠龙秘法。

(浙江湖州　李鹤斌)

○(中文版)当我完成凯瑟琳女王与妖精王的任务后，不知如何发展主线情节。按照攻略提示，此时回到自己的城堡会遇到凯瑟琳女王派来的信使，接到寻找黑暗或光明大法官的任务，而发展黑暗或光明路线。可是我回到自己的城堡后，根本没有遇到信使。与管家对话只显示“城堡升级”的选项。在管家下面还是原来两个送邀请信的人。请问去哪儿找信使接新任务以发展主线情节。原来在解救间谍时，按照攻略提示在图拉利昂森林会遇到凯瑟琳女王派来的信使，去北方洞穴配合十字军夺取神器(一把军号)并解救间谍，可我也没遇到信使，就直接去北方洞穴救间谍。请各位大虾帮忙，我都快急疯了！

(lbsuperman@ sohu. com)

3.《霹雳小组Ⅲ》

○在中央区(CENTRAL)营救人质时，顶楼的核炸弹不知用什么办法拆除？我已试过自己用钳子拆或让同伴拆的方法，都不行，导致炸弹爆炸Game Over，特请教各位大侠！

(TNT)

4.《博德之门·剑湾传奇》

○我接到任务要到博德之门中行商联盟的会计室去寻找一张海图。可是我怎么也找不到这个会计室，行商联盟的门也进不去。看了攻略都不成。帮帮我好吗？　　（沙隆巴斯）

5.《家园》

○库申族的第9关"亡魂之海"如何过关？当按提示启动"超时空跳跃"时，母舰没有任何动静，键盘全部失灵，鼠标还可以动，请问是什么原因（鬼舰还没有毁灭）？　　（广西环江　梁富重）

6.《帝国时代 II》

○我做了很多地图（剧本），请问在自己的剧本里游戏时怎样才能设定人口上限为200？我每次都是最高到75人，造什么也突破不了！还望各位高手帮忙指点！还有就是如何才能升级到超级帝国时代？谢谢！

（黑龙江　荆一飞）

7.《盟军敢死队：使命召唤》

○到第7关救出被俘的贝雷帽和另一名队员及所有战俘后，消灭了所有的德军，但惊动了"告密者"，他跑人房中后再也不出来，我无法过关。请指点迷津，不胜感激！

（广西柳州　小菜鸟）

8.《天子传奇》

○在游戏中，拿到天剑后回到魔宫与姬考等5人一起去收魂，可是我怎么也找不到收魂祭坛。还有一个问题在魔族的东城区的一个路口，有一群小孩在吵架当我要过去时他们总是不让我过去，我应该怎么办？请各位高手指教！

（wuqi@ hz. col. com. cn）

9.《三国演义 3》

○安装后不能正常运行。在动画放完进人画面后，一直有鼠标残影留在面上，地图和战场都一样。只要鼠标经过处均会留下残影和破损小块，完全不能游戏，怎么办？新武将名如何输人？我装了蒙恬手写笔，对输入有影响吗？应用什么法输？网上2.0版我已升级，但无法解决问题。请教原因及解决方法，谢谢！

（peixilin@ 163. net）

10.《新绝代双骄》

○请问翡翠戒指在哪里找到？在出恶人谷时得到一张藏宝图，请问有何用处？

（江苏无锡　sunli）

○混元一气符在哪里取得？为什么装备了九龙神火罩还是无法打败修罗幻海？

（浙江湖州　李鹄斌）

11.《明星志愿 2》

○导演王瑞恩是个独具魅力的人，于是我全心全意去追他，可不知为什么，本来发展顺利的感情却因为第3年10月份他去欧洲而不了了之。请问游戏本应如此还是我做错了什么？也希望得到其它感情结局的提示，谢谢。　　（北京　EICE）

○游戏中主角能不能追关古威？如果能，该怎样做？

（云南昆明　赵芸）

12.《鹿鼎记 II》

○在最后小宝去方家找迷药时，为什么总是进不去方家的大门，和门口的人对话却说什么"出门靠朋友……"，只要一向里走小宝就说"还是快走吧！"希望各位前辈指点。

（陕西西安　梦中麦田）

13.《魔法门外传——黑暗魔君大反扑》

○小妹有几处问题实在无法回答，寝食不安，特向大侠们求教怎样回答（拼音或英文）：

①艾林古尔塔上"你要寻求什么？"；

②来回元素界的4个商人的问题；

③女王骑士的问题；

④亡者地牢、龙塔之地的所在；

⑤亚拉玛的真名。

（湖北襄樊　贾莹）

14. Banshee 驱动问题

○我买了正版《极品飞车：保时捷之旅》，安装后黑屏。我的显卡是 Creative 的 3D Blaster Banshee PCI，公版驱动有问题，请问有否解决办法？另《劲爆极限滑雪》单人模式 Loading 时回回死机，是否也与显卡有关？

（北京　孙赫）

15. VGS 模拟器问题

○本人使用 Virtual Game Station 1.3 版，为什么放入 PS 盘后仍提示 Insert Game CD?

（北京　王斌）

○使用 VGS 正式版时，PS 盘放人后自动弹出，听说是 VGS 不支持宏基光驱，请问有否办法解决？

16. Bleem! 模拟器问题

○如何调制 Bleem! 1.5b 在游戏时的最大移动速度？

（吉林长春　干枯大地之社）

○我用的是1.5版，放人《寄生前夜》，问准备 PS 盘了吗，确定后电脑重新启动，为什么？本人电脑配置为 C366/32M/SIS6326。　　（广东乐昌　雷冠辉）

17.《寄生前夜 2》(PS)

○如何取得4种魔法属性的符？如何打出完美结局？

（四川成都　陈鹏宇）

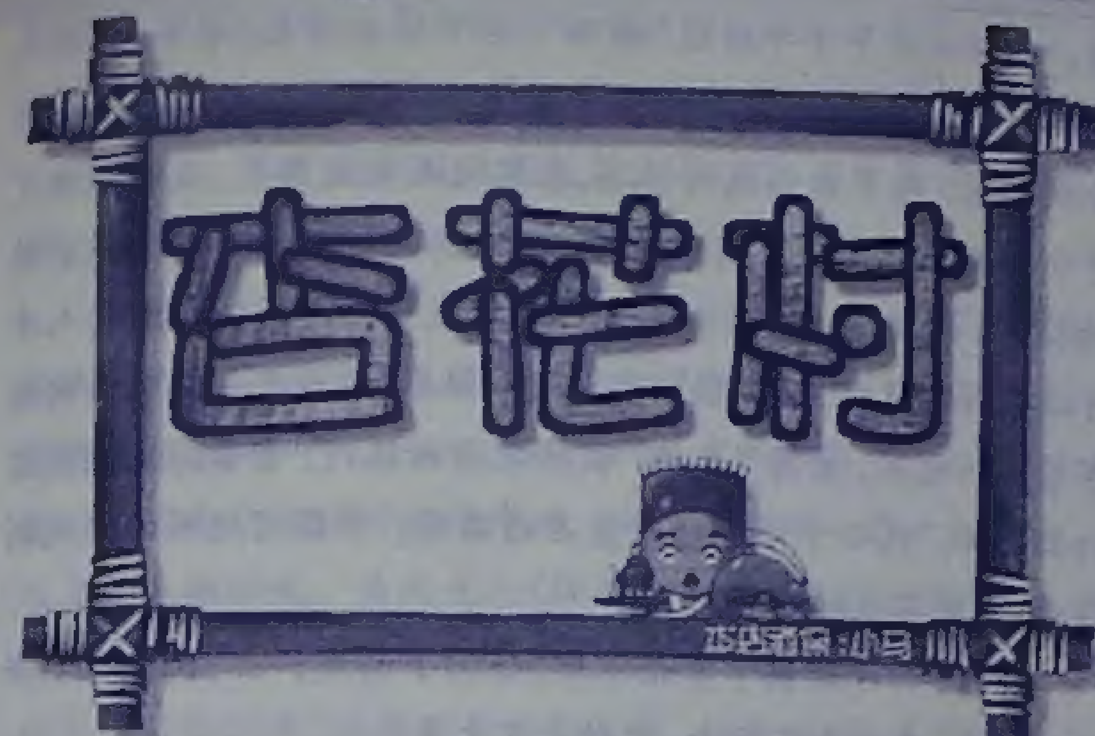
○第3关如何过关？密码是多少？

（吉林安图　唐吉庆）

18.《口袋妖怪·金/银》(GB)

○在第2张地图，我无法用收音机吵醒堵在路口与洞口的2只卡比熊。我每个电台都试过了，可都没效果，飞也飞不过去，求救。月之石在第几番道？装备什么道具可以避免踩地雷战斗？

（上海　刘毅）



在这次改版的当口，曾经想过把小店重新翻修，再换个新招牌什么的；但看着读者朋友对小店的热情眷顾，又不忍改掉这四年的老字号。毕竟在一个熟悉的空间里进行交流，感觉要亲切得多。

不知道改版后的杂志你习惯吗？你喜欢吗？多花的一元钱你觉得值吗？欢迎大家给我们来信，说一说你对咱们杂志的看法。

山东东营七彩西瓜——听说要改版，好！借机问几个问题：1. 时代变化太快了，各位大小编的性别我实在看不出来。2. 不知各位是因为爱游戏而选择了现在的职业，还是因为工作才终日与游戏泡在一起？3. 我对本杂志已关注了一个年头了，从来没在玩家参与的栏目中看到同一个人出现两次。4. 七彩西瓜的病症什么时候能挂上号？

小马——1. 石子是女生，其余小编皆为男性。2. 我们都是玩家，都有过通宵达旦的战斗经历。喜爱游戏并不是选择这份职业的唯一理由，但的确是最重要的。3. 如果算上投稿、那么每个栏目玩家都可以参与。无论投稿、抽奖还是在小店做客，都出现过重复的情况的。4. 在难症会诊挂号的朋友非常多，所以目前有一些默认的措施：以前刊登过的问题原则上不再刊登；询问电脑游戏问题者优先；问题表述清晰者优先；问题类似的时间在先者优先，等等。请西瓜兄弟耐心些。

也借这个机会集中回答一下不少来信中的问题，向那些对杂志还不很了解的朋友说说部分栏目的设置情况。"上市烽火"是当月上市的新游戏简报；"流星时空"是对尚未面世的游戏进行介绍；"佳作赏析"则是按照分数评估体系对已上市的游戏进行全面评价。"特别企划"是特殊专题栏目，业界重大事件的综述，焦点话题的研讨，风云人物、企业的专访，热点游戏的透视等等都可能出现在这个栏目里。其它栏目大家应该一目了然，在此略过。除了极少数栏目如"上市烽火"、"尖端100"外，其余栏目都完全敞开大门迎接各位玩家的投稿。有些玩家投稿前总问："你们需要什么？"我的意见是：你想写什么、就写什么；你能写什么，就写什么。只要有真情实感和独到心得，或是有获取资料的便利条件，你都可能成为杂志的作者乃至特约作者。

投稿鼓励用电子邮件或磁盘形式，当然用稿纸（信纸）誊写清楚就很好。根据你的稿件确定好目标栏目后，来稿寄"北京813信箱《家用电脑与游戏机》杂志××栏目"收即可。网上投稿寄 fcgm@ fcgm. com. cn，标题写清"××栏目收"就 OK 了。以上是投稿的基本要求与统一格式。

浙江杭州孙宇仕——你们杂志肯定和我们读者过不去，虚情假意，否则为何把问卷调查这张小纸装订的这么好，害我足足撕了4分钟，真可恶！还有，这次是不是该轮到本大少为幸运读者了？

小马——调查表以后会有更方便的形式——你撕了4分钟，足见对杂志的爱惜，真令人感动！来来，请上座（暗自把椅子抽开）！

孙宇仕：……啊……我说的是抽奖，不是抽椅子哎！

小马：（一脸坏笑）反正这次抽到你了，呵呵，喝酒……

四川万源 U. Je——小马及众马：看了《游戏症候群》，心中震慑。高二时，玩游戏连熬数通宵，然后休息一晚，又连熬，以致视力骤降而精神恍惚。有段时间，连梦都是电脑画面似的。更有甚者，一日于物理课上，思考一道题，冥思苦想之后终于想出解答方法，本应拿笔记下来，而我桌上桌下到处乱翻找的不是笔，而是键盘！真的，找了起码半分钟，脑袋才开窍：天！我要找的是笔呀！此后数月不敢沾电脑，即使现在想来，亦是后怕。我没有自己的 PC 机，所以玩游戏都是去电脑厅。万源是个小城市（甚至只算个大镇），电脑厅可以堂而皇之地开，偶尔有人来检查，便关门几天，避过风头。高中几年，我才接触 PC Game，也能算个"资深"玩家吧。虽然学游戏是从《红警》开始，但我不喜欢即时战略和 RPG，对策略类的游戏情有独钟，除此之外就是主视角射击游戏了。万源城所有模拟经营游戏的最佳存档记录全是我的；最喜欢光荣的游戏了，从《三国志》到《大航海》再到《信长》系列、《太阁》传奇、《毛利元就》皆耳熟能详。游戏要有内涵才有的玩，即时战略有什么内涵？我称之为"纳粹游戏"，不算过分吧。

现实生活中能让我们真心以待的东西太少，而在游戏中，可以尽情流露自己的感情，从绞尽脑汁到酣畅淋漓，从曲折迷离到皆大欢喜，无论玩家们有怎样的不同，但他们有一点相同：玩游戏是因为爱游戏。"游戏是一种文化"，无论我们承不承认，它都已经或将要改变我们的生活了。我不觉得游戏或玩游戏有什么错，如果有人声讨游戏，无非是说它会令人"玩物丧志"，但我想说：真正的有志者，其志是玩而不丧的。沉迷及至沉醉于游戏者，其内心必有空洞，而他（她）爱玩的游戏恰能填补此空洞。如果仅单纯为娱乐，满足感官刺激，游戏就毫无意义了。所以，游戏要有内涵，国产游戏商们开发了一波又一波游戏，除去程序缺陷不说，缺乏内涵是其不火的重要因素，起码，我这样认

为。

小马——说得很是不错，玩得可有点过火啊。"游戏文化"不是幌子，更不能用来自欺欺人，玩得再高兴也要适可而止。不胜酒力会醉，心力交瘁会颓……喂，醒醒……

北京未署名的朋友——编辑部的哥哥姐姐您们好，我是一名高三的学生，过不了几天就要高考了。今夜大风起兮，小屋的气温终于降到了让人坐10分钟不会出汗的状态，我也一时兴起，从问卷调查到难症会诊一一答过，末了再说上几句话给喜爱的《家》听。

高三的生活，紧张而又浪漫。夜晚微风吹过，在台灯柔和的光线下，思考自己的命运、未来以及所得所失，都是一种浪漫的享受。我一直认为这段经历一定会铭记在心，并成为最难得的感受，所以我很珍惜现在的每一天，认真的对每一次考试。也许能力有限，我最终只能上个普通大本，但努力过，就不会后悔。

我是一个很有资格的老玩家，但对游戏的痴狂从不外露。我不喜欢联线，因为我不想除了竞争还是竞争；我也不喜欢网络，因为我精力不能及。我只喜欢每周六，孤灯一盏(3W)，独坐台前，慢慢的，细细的，体味一个个游戏的感人一面。

学校的同学里有电脑的不少，但谈得来的却不多。有些人对游戏的喜爱只重炫耀，那些用PⅢ玩《烈风传》的另类我就更看不过去，什么博大精深，无非是说自己知识"渊博"。对于更另类的号称东城星际、三角、Q3第一的留级生，我则只能静观其表演。因为机器配置的限制，我无法体会Q3的火爆及诸多3D游戏的艳丽，但我却热衷于3D，经常拿《虚幻》或《彩虹6号》来折磨我的笨166，最终自然是好似死机的停滞，因等不及exit选项的出现而匆忙热启(其实这也得等半天)。哈，也许我才是最另类的。

生活不能没有游戏，特别是你接触了游戏以后。没有电脑以前我依稀记得似乎更快乐一些，但事已至此，也只有继续向前了。希望事物快些前进，道路少些曲折。(这是我"二模"前3天晚上1点写的，虽少看了1个多小时数学，但直抒胸臆，觉得舒服极了！)

小马——能在这么枯燥艰苦的学习生涯里咂摸出浪漫的滋味，你已经学会品酒……不，品味生活了。现在的孩子们真是早熟呀，看来"代沟"更多是因为师长们的心态老得太快了。

新疆陈超——尚洋垮了。看到这则消息，我瘫倒在椅子上。心，飞回了那个国产游戏蹒跚学步的时代，沿着这个产业前进的道路，寻找着尚洋的足迹……

1997年的某一天，一款以"言过其实"而著称的作品惊醒了中国游戏产业，而尚洋正是这场风波的直接受害者。同《血狮》一样，尚洋就像撞了冰山的泰坦尼克，湮没在市场的大潮里，不留一丝痕迹。

前导转产了，而尚洋的再度出现成了我无限悲痛之中的惊喜。尚洋从前导手中接过"瞬间"，吞下所有苦果，孕育出《烈火文明》。又是一次席卷神州的大宣传，但我深信，尚洋决不会再令我失望。为了证实我的想法，在发送测试版那天，我特意坐了半小时拥挤的355来到中关村，并在海淀剧院门口排了6小时的长队。人数太多，所以只有手持尾数为1或5的传单的人才可以领到测试版，而我偏不在此列。但是，看着那头天晚上就候在店前的玩家，看着"连邦"被挤破的栅栏门，看着海淀剧院前的长龙阵，我心中升起一种莫名的满足：中国有这样的游戏制作者，中国有这样的玩家。

现在，尚洋解散了多媒体部，退出了游戏产业，但我并不怪它。毕竟，在这个产业上，它付出了太多。

今天是2000年5月24日。二十年后的今天，必将是中国游戏走出低谷，飞向蓝天的日子。尚洋，我等你回来。

(由于种种原因，我暂离北京，来到这座边城进行高三最后的冲刺。近日忽而得到尚洋离去的消息，悲不自胜，因作一文，以泄哀洪。当小马哥您看到此信时，我已面临黑色七月，希望能在村里分我一蓬茅舍，半壁青灯，让我为自己祈祷：但愿我能被××大学计算机系录取，以实现我振兴中国游戏之梦。)

小马——尚洋退出游戏圈的举动并没有引起什么波澜，可能是这样的事已经太多，也可能有一些"尽在不言中"的原因。陈超的话代表了众多玩家炽热的心，但愿有志者事竟成，苦心人天不负。

福建厦门袁祺——小马同志：相信你从信封上就能看出，我是一名军人，不过同时我也是PC的爱好者。在地方上，我曾是一个PC狂人。从95年以来，我也买过很多电脑书籍，但至今，惟独只爱《家》，因为他给了我很多的帮助。如今在部队，我由于懂电脑，很幸运地当上了电脑管理员，这些也都归功于我最爱的PC，我最爱的《家》。

以前也曾信手提笔想给你写信，可等我写完信后又觉得不行，所以那些爬满字的纸都进了回收站；而现在，我终于把信寄过来了。

前几天去了厦门，游览了鼓浪屿。当拿起望远镜时，我的脑海里有两个念头，一是期盼祖国早日统一，海峡两岸的骨肉早日团聚。另一个则是在找华硕、技嘉、升技的厂在哪儿。如今在部队，老是爱躲在机房里，与隔壁的打字员联网对战。从《红色警戒》、《帝国时代》到《星际争霸》、《三角力量》，我们模拟着一场又一场的战斗，"我在东北角，别急，我马上支援你！"我对边上的打字员小张说。忽然边上有人说："战备计划做好没有？"我看着屏幕说："把部队拉过去支援就行了，还做什么计划？"而后，顿觉不对劲。回头一看，科长正用愤怒的目光看着我，啊，完了！被他猛批一顿。唉，最近比较烦，为什么到了关键时候，科长来找我麻烦。敌人的坦克还没消灭完，一切都只能从头再来！

部队的生活就是这样的，忙里偷闲。还有一件事要麻烦你，我这儿买不到《家》，又不知道如何邮购，还请马兄指点一二。

小马——拜托，祖国的和平与统一还靠着你们呢，能不能少玩一会儿……不过借游戏提高电脑水平和军事素质也是有可能的，或许今后就是"平时少流汗，战时少流血"了。

邮购杂志很简单，通过邮局向杂志汇款，写清楚所需杂志的期号和数量即可。每期杂志的目录旁边都有"邮购地址"。

江苏南京陈静——这一次文渊阁的文章我很喜欢，以至于让我有了一种给你们写封信的冲动。我是南京的一名女大学生，我很喜欢电脑游戏。虽然我打《帝国》的水平是菜鸟中的菜鸟，但我还是很喜欢这个游戏。我好喜欢骑兵和长枪兵，很酷。但是我很少注意到村民，直到看到这篇文章。我很感动。其实我觉得我自己也挺像村民的，忙忙碌碌，却不知道干什么。

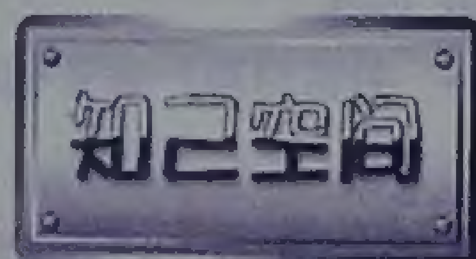
在所有的电脑杂志中，我只买你们这本《家游》，我是真的喜欢这本书。我还没买电脑的时候就买这本书了。我喜欢"文渊阁"，我就是从这里喜欢上《魔法门》的。有一篇《走在恩洛斯》，我非常喜欢，以至于我在《魔法门》中扮演的都是"牧师"。

说了一大堆话我自己都觉得无聊。我是个没有朋友的人，所以我喜欢RPG，喜欢与人对话、帮助人的感觉，喜欢在Fallout中那种流浪的感觉。快乐的人都在网吧与人聊天，打联机，只有孤独的人才会像我一样打《魔法门》吧。

小马——你不会没有朋友，你只是感觉自己没有朋友而已。我们都是你的朋友，或者，就把我们当作你游戏里的NPC吧，有空就写写信，聊聊天。

《走在恩洛斯》的作者罗东东已经加盟《家游》了，是一位强力战士哦！换句话说，你又多了一个朋友。

说起朋友来，再提一下"知己空间"的要求——其实没别的，就是要有身份证明。一些军人和学生一时难以提供证件复印件，小马也闭上了一只眼睛；但看到还有非常多证明完备的朋友的来信在等待，禁不住想瞪圆双眼啦……



给我一个空间，很多人走过，感觉到心灵的问候……

参加征友的读者请将自己的姓名、性别、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至"100037北京813信箱《知己空间》"，职业、绰号(昵称)、星座等根据个人意愿填写。祝大家如愿找到良友！

蒋晓雨(♂21)



职业：军人
昵称：飞云
星座：白羊
地址：武汉赵家条69号0906信箱
邮编：430010
E-mail：morningrain.j@263.net
留言：本人虽是军校大学生，却也十分喜爱PC GAME，尤其是RPG。愿与天下同道中人书信往来，纸上谈兵，广交天下可交之人，岂不快哉！

白郁(♀18)



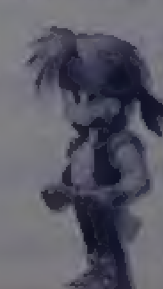
昵称：小郁，郁儿
英文名：Fairy
星座：白羊
血型：O
地址：北京市西城区北礼士路甲77号楼6门6103
邮编：100044
留言：Hi！各位朋友好！我是一个性格很中向的女孩子，遇见开心事总是笑个没完，但遇到伤心事也会很忧郁。我很喜欢玩GAME(尤其是角色扮演和养成游戏)、听音乐，最喜欢的能够结交更多的朋友。希望我们能成为知心朋友，期待着你的来信。

王笑月(♂18)



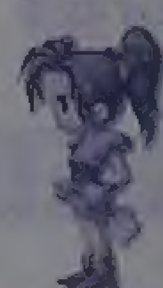
昵称：Wor King
星座：水瓶
地址：广东花都54468部队70分队
邮编：510800
留言：我是一名现役军人，出生在天府之国成都，是个电脑游戏迷，但还是个菜鸟。我喜欢听歌、游泳、瑞迪和睡觉，希望与各式各样的帅哥靓女们一起了解PC。茫茫人海是朋友，一世有缘能相见。

宋大鹏(♂19)



昵称：白猫
星座：射手
地址：河南省郑州市卫生路10号院4号楼2单元13号
邮编：450000
留言：相信自己，相信缘分，人海茫茫，让我们在此相识，成为朋友，成为知己。请拿起你的笔，让我们开始。

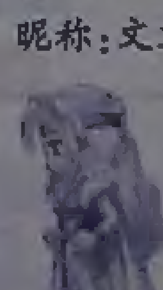
陈茜(♀17)



地址：大连第十一中学高二九班
邮编：116031
留言：年轻的心总是耐不住寂寞，它渴望友情的滋润，渴望了解外面的大千世界，渴望和你走过多彩的梦的人生。记住我，这个大连女孩！I'm waiting for your letter!

徐文君(♀16)

昵称：文文



星座：狮子
地址：武汉市江汉区第五十六中学初二年级七班
邮编：430015
留言：我是一个开朗活泼的女孩，喜欢听音乐、看漫画，特别是电脑游戏，DDR、KOF等等，希望志同道合的你给我来信，我会真诚地对待每封来信的。

蓝馨怡(♀19)



昵称：梦馨
星座：白羊
地址：上海市浦东新区上浦路202弄55号201室
邮编：200124

留言：我是一个爱笑、时时刻刻都充满活力的 girl，唱歌、跳舞、电玩、睡觉等都是我的爱好。既喜欢安静又喜欢运动的我，也爱和 boy 疯狂于篮球场上。我的梦想是开一场万人演唱会，非常希望结交一些 H.O.T 的狂热歌迷。我爱自由，向往自由，所以我是一只小燕子。

闻健(♂19)

昵称：BADBOY
星座：狮子
地址：北京市朝阳区华严里 29 楼 2 单元 16 号
邮编：100029
主页：http://wj8188.126.com
留言：大家好！本人酷爱计算机和足球。愿意与您交流，成为朋友。特长：网页制作，精通各类软件使用，通过了全国计算机等级考试 1 级和 2 级。静候您的佳音！

孙凯(♂21)

昵称：season
地址：天津河西区珠江道 25 号天津财经学院 615 信箱
邮编：300222
E-mail：sunkai@371.net
主页：http://flyhorses.yeah.net
OICQ：1533183
留言：我就是我——因为世界上只有一个我！
我只是我——我有自己的信念、观点，没有人可以影响到我！
我还是我——尽管时空变幻，不变的只有我……
来"妹"必复！

蒋瑜(♀18)

星座：天蝎
地址：江苏省吴县市木渎第三中学 99 电子(1)班
邮编：215101
留言：我是一位大方开朗的女孩，喜欢电脑、交友、看电视。我希望通过这个栏目结识来自五湖四海的朋友，愿友谊之花早在我们之间绽开。

冯元明(♂19)

星座：射手
地址：南京市玄武区北苑一村 21 幢 603 室
邮编：210028
留言：什么是知心朋友，就是在你最困难、最需要帮助的时候伸出援助之手的朋友。一个人朋友可能会很多，但只要有一个知心朋友就非常幸运了。本人爱 PC and Game，更爱看《家游》，希望远方的你能给我来信(最好是南京朋友)。

谢曦(♂18)

昵称：小鱼儿，voodooxx
星座：白羊
地址：四川省绵阳市西南工学院 296 信箱
邮编：621002
E-mail：coolxx@263.net
主页：http://coolxx.home.chinaren.com
OICQ：1171713
留言：我，一个铁杆级的游戏迷、音乐迷、网迷，走在电脑这条阳关大道上，愿与你结为伙伴，相伴而行！

蔡宇(♂19)

昵称：鼠标男人
别名：Ultracay
地址：北京市海淀区牡丹园小区 5 号楼 1207
邮编：100083
E-mail：ultracay@sina.com
OICQ：2076978
留言：喜欢幽默，精通游戏，五年陈酿。常温下性格稳定且内向，对日本音乐小有研究。愿与"质"同道合者共赴人生游戏。Let's future shock.

李茜(♀17)

昵称：茜子
绰号：东方不败(踢球从无败绩)
星座：双鱼
地址：四川内江水电学校 803 班
邮编：641000
寻呼：199-83207969
留言：我喜欢足球、听歌、游泳、上网，喜欢欧文、巴乔、梁咏琪、苏有朋。希望天下与我有相同爱好的少男少女放出手中的信鸽吧，虽然我们相隔千里，但却近在咫尺，让我们牵着手共创美好的明天。

2000 年第 5 期 读者问卷调查统计结果

读者最喜欢的文章：
1. 文渊阁：帝国时代随想之继续砍树
   作者：DHEW
2. 特别企划：玩家沙龙・游戏症候群
   作者：郭之杰
3. 硬件兵工厂：
   中档 3D 加速卡选购对比
   作者：PCPOP

读者最不喜欢的文章：
1. 文渊阁：帝国时代随想之继续砍树
   编辑：石子
2. 网络港口：手机也玩 E-mail
   编辑：nowhere
3. 特别企划：走进极限滑雪运动
   编辑：游骑兵

2000 年第 5 期幸运读者名单

地区	姓名	地区	姓名
北京	张晓峰	浙江衢州	张捷
北京	桑弘	广东汕头	郭文豪
浙江余姚	王梦醒	北京	史泽峰
吉林长春	陈磊	广东湛江	李建华
河南西华	司博	上海	薛培琦
广西来宾	陈国忠	辽宁大连	管成
浙江台州	陈磊	广西南宁	黄达
云南会泽	龚光林	安徽芜湖	陈灏
四川成都	范中华	北京	孙跃
广东深圳	赵淮宁	内蒙牙克石	徐郁磊

从本月起，读者问卷调查幸运读者抽奖名额增加为 25 名。填写问卷调查的读者可以选择自己希望获得的奖品。请您从以下奖品中挑选一种，在调查表上标明：

A.《剑侠情缘Ⅱ》B.《称霸四海》C.《中华客栈》D.《魔导异元素》E.《春秋英雄传》

(本期幸运读者的奖品由捷径电脑公司提供)

欢迎加盟捷径俱乐部
欢迎加盟捷径营销网络
JJ SOFT


家用电脑
增刊
游戏胜经 II